

Детективные истории

Аркхема



Сценарии приключений для игры «Ктулху»

Детективные истории

Архема

Санкт-Петербург
Студия 101
2015

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Егор Мельников.
Редактор: Анастасия Гастева.

Б 87 **Гарет Райдер-Ханрахан**
Детективные истории Аркхема/Пер. с англ. — СПб.:
Студия 101, 2015. — 160 с.
ISBN 978-5-905471-12-4

УДК 794.08
ББК 77.056я92

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015
© Pelgrane Press Ltd, 2007
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
© Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

ISBN 978-5-905471-12-4





«Полицейские методы всегда отличались изобретательностью и разнообразием. После недолгих блужданий Мелоун — посредством непринуждённой беседы, своевременно предложенной выпивки и внушительных выражений при разговоре с напуганными заключёнными — получил в своё распоряжение целую уйму разрозненных сведений о движении, черты которого уже начинали казаться ему угрожающими».

— Г. Ф. Лавкрафт, «Кошмар в Ред-Хуке»

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

Содержание

Аркхем — это состояние души	6
В погоне за Мифом	7
Игровой мир.....	7
Стиль.....	7
Мифология.....	8
Следователи.....	8
Ключевые персонажи Хранителя.....	9
Варианты игровых правил.....	9
Стиль повествования.....	9
Похищение	11
Завязка.....	11
Сцены.....	13
Похищение.....	13
Место преступления.....	15
Ольга.....	18
Джерри Грант.....	21
Письмо.....	22
Нью-Йорк.....	22
45-стрит.....	24
Кошмар в доках.....	26
Расследования в Шейвертауне.....	29
Хижина Уайзнера.....	31
Из глубин.....	32
По стопам отца.....	33
Возвращение в Ред-Хук	35
Завязка.....	35
Сцены.....	37
Просьба о помощи.....	37
Пропавший мистер Хёрт.....	38
Квартира Хёрта.....	41
Разговоры с Марлен.....	42
Агент.....	43
Квартира Марлен.....	44
Торговец книгами.....	45
Противостояние Марлен.....	48
Ред-хукский культ.....	50
Безумие в лунном свете.....	52
Кошунственные обряды.....	54
Тварь в лунном свете.....	56

Безымянный город.....	57
Добро пожаловать в город.....	57
Кровавый след.....	59
Бегство в Нью-Йорк.....	60
Книга	63
Завязка.....	63
Сцены.....	66
Первое убийство.....	66
Второе убийство.....	68
Расследования в Нью-Йорке.....	70
Профессор Дрю.....	70
История Мартина Беллгрейва.....	72
Льюис Холланд.....	72
Фрэнсис Мун.....	72
Прочтение «Незримого пути».....	74
Ужас в библиотеке.....	78
Убийца наносит новый удар.....	80
Расследование в Провиденсе.....	80
«Голлам и сыновья».....	80
Льюис Холланд.....	81
Руины дома Беллгрейвов.....	83
Огни в небе.....	84
Мискатоникский университет.....	84
Противостояние Фрэнсису Муну.....	86
Смерть Холланда.....	87
Изгнание Беллгрейва.....	87
Крушение	90
Завязка.....	90
Предыстория.....	91
Начало расследования.....	93
Исследование «Звезды Маврикия».....	93
Исследование парохода.....	96
Артефакт.....	96
Чужеродные и обезображенные.....	97
Исследование артефакта.....	99
«Атлас Индастриз».....	100
Контакт с «Атлас Индастриз».....	100
Связи с Иннсмутом.....	100
Хранение улики.....	101

Содержание

Экипаж «Звезды Маврикия»	101	Одинокaя смерть Томаса Тэлби	121
Встреча в доках	101	Убийство в запертой комнате	121
Корабли, проходящие в ночи	101	Вдова Тэлби	124
Джо Парли	103	Плохие слова о мёртвых	125
Утопленники	103	Другая женщина	125
Вторжение	104	Расследование в Аркхеме	126
Возвращение на место убийства	105	События в Аркхеме	127
Пансионат Роберта	106	Историческое общество Аркхема	127
Связующий камень	106	Мискатоникский университет	129
Агент Крофт	106	Полиция Аркхема	129
Встреча с агентом Крофтом	108	Похищенный ребёнок	130
Крофт и реликвия	109	Пустынный остров	130
Остров	109	Остров	131
Особняк Уилкокса	110	Ирен Роузвол	131
Рейд на Файр-Айленд	111	Угрозы со стороны культа	133
Артефакт и Уилкокс	113	Предупреждение	135
Артефакт	114	Вторжение	135
Бежать!	114	Проклятие	135
Траулер	115	Peine forte et dure	137
Сделка с глубоководными	115	В тёмном лесу	137
Грёзы о Нью-Йорке	115	Кладбище	137
Бегство с острова	115	Дом семьи Роузвол	139
Грёзы о будущем	115	Лес	140
Королевская рать	117	Последнее противостояние	140
Завязка	117	Эпилог	142
Детектив Томас Тэлби	118	Козыри общих способностей	151
Грёзы об Аркхеме	119	Правила переписки	154



Аркхем – это состояние души

Когда в свет вышла первая версия этой книги, многие читатели испытали вполне оправданное недоумение, обнаружив, что ни один из вошедших в неё сценариев не посвящён Аркхему. Поначалу книга строилась на концепции «полиция Аркхема расследует преступления, связанные с Мифами», однако затем место действия перенесли в Нью-Йорк, и хотя после этого книгу следовало переименовать в «Детективные истории о Мифах», эту идею забыли где-то на полпути. А потому в обновлённую редакцию входит пятый сценарий «Королевская рать», события которого действительно приводят сыщиков в Аркхем в штате Массачусетс.

Вместе с тем, как я уже сказал выше: Аркхем — это состояние души. Важен не столько сам город, сколько его атмосфера.

Аркхем символизирует вторжение Мифов в современный, рациональный мир. В отличие от других городов Лавкрафта, Аркхем нельзя назвать тошнотворной заводью наподобие Данвича или Иннсмута, как нельзя назвать и кошмарным, полуреальным местом наподобие Кингспорта. Он может казаться причудливым и служить домом целому сонму ведьм, но в нём хватает учёных, предпринимателей и простых уважаемых людей. Вы не приходите в Аркхем — вы в нём живёте, учитесь и работаете.

Но стоит свернуть на незнакомую улицу в этой привычной и повседневной реальности, и вы шаг-

нёте в обитель космической жути. Именно слияние непостижимого и обыденного наделяет Аркхем такой удивительной атмосферой: именно мысль о том, что бок о бок с изученным миром рыщет и прячется что-то непостижимо древнее. Одна из моих любимых сцен во всём творчестве Лавкрафта встречается в повести «Сны в ведьмином доме». В этой сцене Гилмен блуждает по улицам Аркхема, чувствуя странное влечение к месту, которое он даже не может назвать — до тех пор, пока на горизонте не появляются звёзды и он вдруг не понимает, что всё это время его тянуло «к какой-то точке между звёздами Гидра и Арго Невис». Вне всяких сомнений, в ту ночь мимо него проходило множество самых разных людей, но как бы он смог описать ту пропасть, которая отделяла его мировосприятие от их представлений? Мог ли он предупредить их об ужасах, рыщущих здесь, в городе, который они считали таким знакомым?

Героям этой игры суждено пересечь ту же пропасть и обнаружить, что они бродят по улицам города, который кажется одновременно знакомым и непостижимым. Как только вы окажетесь в Аркхеме, лёгкого пути назад уже не будет...

*Гарет Райдер-Ханрахан,
специально для русского издания.*



В погоне за Мифом

В нескольких полицейских участках Нью-Йорка и Федеральном Бюро Расследований становится известно об инцидентах, которые носят... неординарный характер. В этой серии приключений игрокам предлагается выступить в роли сыщиков, уже успевших зарекомендовать себя в расследовании загадочных происшествий: их вызывают на любые места преступлений, потенциально связанных с оккультными тайнами. Каждое из этих расследований начинается с жуткого преступления, ставшего лишь заключительной частью загадочной череды злодеяний, совершённых тёмными порождениями Мифов.

Протагонисты располагают как преимуществами, так и ограничениями сотрудников правоохранительных органов. Они могут посвёркивать перед глазами свидетелей полицейскими значками или удостоверениями частных сыщиков. Им ничто не мешает запросить данные из официальных архивов, и, кроме того, у них есть разрешение вмешиваться в чужую жизнь и задавать неудобные вопросы. Они могут связаться со своими коллегами или другими офицерами, а в тяжёлые времена — даже заручиться их поддержкой. В отличие от любителей и дилетантов, вынужденных противостоять ужасам Мифов в одиночку, без всякой надежды на постороннюю помощь, официальные следователи опираются в своих поисках на авторитет и ресурсы властей.

В то же время, они обязаны отвечать за свои действия. Злоупотребление служебными полномочиями и правами сыщиков привлекает внимание вышестоящих лиц, даже когда речь идёт о попытке спасти человечество от непостижимых Тварей с шупальцами. Никто не станет мешкать перед тем, как задать персонажам целую череду неудобных вопросов, особенно если следователи действительно повели себя странно. Героям необходимо тщательно отбирать сведения, которые они могут передать своему начальству: нередко ре-

шение спрятать найденные доказательства или даже тела покойников оказывается лучшим выходом из ситуации, чем оглашение того обстоятельства, что за преступлением стояли создания из Мифологии Ктулху.

Игровой мир

Начало каждой истории разворачивается в Нью-Йорке, Провиденсе и Новой Англии — в землях, которые хорошо знакомы читателям по произведениям самого Лавкрафта. Однако по мере развития сюжета — и по мере роста доверия ФБР к героям игры — протагонистов могут послать в любую другую точку континентальной части США. Большинство сценариев начинаются в Нью-Йорке — колоссальном мегаполисе и вместе с тем оплоте преступного мира.

С точки зрения атмосферы представленные в этой книге сюжеты имеют куда больше общего с фильмами и романами в жанре нуар, чем с реальным миром. Тени в этих историях глубже, а цвета — ярче. Подозрительные незнакомцы прячутся в переулках, роскошные женщины скрывают пугающие секреты, богатые поддаются коррупции, а бедняки — отчаянию.

Стиль

Атмосфера этой кампании создаётся путём смешения популярных детективных элементов с классическим подходом к проведению игры, хотя в то же время она пронизана оптимизмом. В этих историях протагонисты всё ещё могут внести существенные изменения в окружающий мир. Сущности из Мифов Ктулху диктуют земной реальности свою жуткую, бесчеловечную волю, однако решительность и изобретательность простых смертных всё ещё может повернуть эту чёрную волну вспять. Основной акцент в этой кампании делается на постепенном раскрытии тайны и отчаянных попытках героев положить конец деятельности тёмных божеств, хотя



в каждом приключении остаётся место и для чистого персонального хоррора, и для глубокого погружения в роль, если игроки действительно хотят окунуться в мрачную атмосферу этого мира.

Мифология

Большинство людей всё ещё не подозревает о существовании тварей из Мифов, однако стоит кому-нибудь заглянуть в затхлую книжную лавку или зловещую церковь в нужное время и в нужном месте — и его глазам предстанут символы, вычерченные культом великого Ктулху или другого божества. Многие носители оккультных знаний хранят крупинцы подлинных колдовских истин, а в туннелях под земной поверхностью рыщут самые настоящие упыри. Человеческая цивилизация существует лишь на границе куда более древнего, величественного и непостижимого мира, в котором процветают такие культуры, как *глубоководные* и *ми-го*. Свидетельства о существовании этих созданий скрыты от глаз непосвящённых, однако бесчисленные доказательства реальности других народов окружают нас на каждом шагу.

Героям этой игры предстоит столкнуться прежде всего с колдовством и чудовищами, имеющими прямое отношение к Мифологии, однако связанными при этом с совершенно человеческими страстями и побуждениями, которые поддаются рациональным методам расследования. Тем не менее, всякий контакт со скрытой, противоестественной составляющей Мифов носит столь ошеломительный и непостижимый характер для персонажей, что рациональные объяснения — как и полицейские методы расследования — оказываются попросту бесполезны при изучении фактов, не предназначенных для человеческого сознания.

Следователи

Предполагается, что игрокам достанутся роли полицейских **следователей** или **федеральных агентов**, однако к группе протагонистов легко может присоединиться и **антиквар**, **профессор**, **врач** или другой эксперт, в качестве консультанта по определённым вопросам. Подобных следователей рекомендуется наделить тесными связями с Нью-Йорком, оккуль-

тизмом или сразу тем и другим. Для того чтобы персонажей направили на расследование серьёзных дел, им необходимо обладать не только достаточной компетентностью, но и достаточным здравомыслием. В то же время они должны располагать и теми элементами биографии, которые объяснят их готовность заняться оккультными происшествиями.

Ключевые персонажи Хранителя

В роли начальника Бюро Расследований в данный момент, разумеется, выступает **Джон Эдгар Гувер**. В этой кампании Гувер служит Хранителю сюжетообразующим инструментом, который позволяет подталкивать игроков в нужном направлении и в то же время мешает им опубликовать доказательства существования тварей из Мифов. Вы можете изобразить его как паранойка; эксцентричного, но достаточно ценного наставника; эгоистичного манипулятора, привыкшего во всём искать личную выгоду; или просто абстрактную силу, которая то оказывает игрокам поддержку, то встаёт у них на пути. Также стоит отметить, что Федеральному Бюро Расследований известно о небольшой череде инцидентов, также имеющих отношение к Мифологии. В дополнение к событиям «Кошмара в Ред-Хуке», в 1928 году Бюро провело успешный рейд в Инсмуте, а инспектору **Леграссу** посчастливилось даже избавиться от целого новоорлеанского культа ранее в этом столетии.

Непосредственным руководителем протагонистов становится вымышленный агент **ФБР Джозеф Форт**. Будучи ветераном Бюро, Форт отличается редкой религиозностью и твёрдой уверенностью в том, что тёмные силы пытаются поставить США на колени. Он следит за сводками новостей и событиями из криминального мира, которые могут свидетельствовать о проиcках этих «злодеев», а потому охотно направляет целую группу сыщиков на расследование тех или иных подозрительных инцидентов.

Комиссаром нью-йоркской полиции в этот период служит **Луис Дж. Валентайн**, сдержанный

и прагматичный офицер, не испытывающий особого желания выслушивать истории об оккультных загадках, однако вполне допускающий применение нетрадиционных методов расследования — до тех пор, пока они дают результаты.

Несколько лет назад полицейский следователь **Томас Мелоун** возглавил оперативную группу, состоявшую как из городских, так и из федеральных офицеров, задачей которой было разрешение ситуации в Ред-Хуке — одном из кварталов Бронкса. Многие из этих офицеров были убиты или искалечены в результате обрушения жилого здания. Сам Мелоун утверждал, что в этом загадочном квартале действовала группа безумных служителей тёмных богов, прибывших из других стран для проведения ужасающих ритуалов и святотатственных церемоний. В итоге все местные офицеры, помнящие о трагедии, произошедшей в Ред-Хуке, будут проявлять особую насторожённость при столкновении с новыми следователями, рассказывающими что-то о мистических тайнах и смертоносных чудовищах. Разумеется, высокопоставленным лицам местного отделения полиции хорошо известно, что в городе происходят загадочные события, однако вышеупомянутая катастрофа заставляет их с недоверием относиться к подобным расследованиям.

Варианты игровых правил

Все следователи получают по бесплатному пункту **сбора улики** и **полицейского жаргона**. Герондолжны обладать по меньшей мере 3 или 4 пунктами статуса.

Игроки могут наделить своих персонажей мотивами **жажда знаний** и **месть** только с одобрения Хранителя.

Стиль повествования

Может разниться от «Полиции Нью-Йорка: Цвет из иных миров» до «Секретных материалов», только в тридцатые годы и с летающими полипами вместо тарелок».





Похищение

Этот сценарий рассчитан на представителей правоохранительных органов, таких как сотрудники ФБР, хотя игроки могут выбрать любые другие роли специалистов высокого класса, успевших заслужить репутацию хороших сыщиков. Приключение в равной степени располагает к классическому и авантюрному подходу, хотя основной сюжет и антагонисты этой истории соответствуют общему тону классического подхода, вы вполне можете добавить в игру авантурные элементы, которые позволяют рассказать более оптимистичную историю. События поначалу развиваются вокруг похищения ребёнка группой обыкновенных преступников, однако по мере того, как герои начнут копнуть глубже, их глазам откроются свидетельства противостояния сразу двух мистических сил. Если протагонисты возьмутся за расследование обеих сторон этого преступления, сюжет поставит их перед неожиданным нравственным вопросом: как поступить с чудовищем, не совершившим ни одного преступления?

Завязка

Из богатой нью-йоркской семьи Корнелисов похищают младенца. Следователей направляют к родителям, чтобы они смогли оказать им помощь в поисках малыша.

Зловещая истина

Семья Корнелисов состоит из бессмертных чародеев, поклоняющихся Йог-Сототу, и даже пропавший младенец — Адам Корнелис — не в полной мере принадлежит к роду человеческому. Подобно Уилбуру Уотли, он был зачат служанкой Корнелисов Марией после того, как её заставили вступить в связь с призванным в земной мир божеством. Чародеи рассчитывали использовать этот гибрид для раскрытия врат между земным измерением и другими мирами.

Между тем, в тёмных лабиринтах, раскинувшихся глубоко под земной поверхностью, там, где со-

ками этого мира питаются жуткие и уродливые создания, обитает народ *к'нь-янийцев*. Некогда они были простыми смертными, но тысячелетия обитания в тайных убежищах, пронизанных голубоватым светом пещер, изменили саму их сущность. Этим созданиям известны многие тайны Мифов, и они готовы пойти на всё, чтобы не допустить возвращения Великих Древних. Одна из к'нь-янийских общин, представители которой известны как Бдящие, посвятила своё существование предотвращению попыток невежественных земных жителей вмешаться в космический миропорядок или призвать тех, кому лучше оставаться Вовне. Бдящим удаётся узнать о рождении чудовищного младенца Корнелисов, и руководство общины решает самостоятельно разобраться с потомком божества, принеся его в жертву Цаотоугу.

Первая попытка осуществить этот замысел провалилась по вине *бесформенного отродья* (см. стр. 60 «Рукописи Хранителя»), посланного забрать младенца из дома Корнелисов. Магическая защита особняка уничтожила монстра быстрее, чем тот добрался до малыша.

Однако затем в дело вмешался Амброс Уайзнер. В определённых местах мир людей опасно обливается с подземными глубинами. Так произошло и в лесном городке Шейвертаун, в котором семья Амброса Уайзнера некогда торговала с жителями глубин и даже обменивалась услугами с Бдящими. К несчастью для них, в какой-то момент лесная промышленность в Шейвертауне перестала приносить былые доходы, и многие молодые рабочие покинули город в поисках более людных мест, в которых могли бы потребоваться их услуги. Среди них оказался и Амброс Уайзнер, которому не посчастливилось оказаться в банде Барретта, пытающейся заработать на жизнь ограблениями банков и даже простых людей. Когда Бдящие вошли в контакт с обитателями поверхности в очередной раз, Амброс оказался им идеальным кандидатом для исполнения их воли.

Похищение

Обрадованный возможностью оказать услугу древним союзникам своей семьи Амброс предложил Барретту заработать на похищении отпрыска Корнелисов. Ему не составило труда убедить сообщников в том, что изолированный частный дом богатой семьи может стать идеальной целью для следующего нападения. Барретт согласился с его доводами и послал одного из своих людей, Томми Галиано, изучить этот дом. Томми удалось завоевать доверие домработницы Корнелисов Ольги, которая согласилась помочь банде из собственных побуждений.

После похищения малыша Амброс забрал его в родной город Шейвертаун, якобы для того, чтобы обеспечить безопасность Адама до тех пор, пока банда не получит выкуп. Барретт полностью убеждён в том, что Амброс вернёт малыша сразу после того, как его родители передадут деньги похитителям. В действительности Амброс лишь дожидается того часа, когда Бдящие *к'нь-янийцы* выберутся на поверхность, чтобы забрать несчастного в подземные глубины. Тем не менее, для того, чтобы скрыть причастность Амброса к преступлению, Бдящим придётся убить Барретта и его сообщников.

Синопсис

Подобно чудовищам, пробуждённым в недрах земли безжалостными некромантами, этот сюжет располагает сразу двумя «костяками» из детективных сцен. Первая зловещая цепь улик ведёт персонажей от ознакомления с фактами о похищении до раскрытия деятельности целой банды, спланировавшей операцию. Эта последовательность событий заканчивается кровавой трагедией и перестрелкой. Вторая дорожка ведёт к обнаружению доказательств соперничества между семьёй чародеев и представителями Мифов.

Для спасения похищенного ребёнка сыщикам необходимо:

- Обнаружить, что в похищении младенца участвовала домработница Ольга.
- Проследить за передачей денег и узнать о существовании группировки Барретта.
- Решить судьбу банды, — возможно, вступив с ними в перестрелку, а возможно, просто определив личности преступников и арестовав их одного за другим.

- Пережить нападение монстра, посланного Бдящими убить преступников.
- Выйти на след ключевого участника похищения, Амброса Уайзнера, в Шейвертауне.
- Спасти Адама.

Для получения доказательств существования тварей из Мифов героям необходимо:

- Узнать предысторию семьи Корнелисов и понять, что родители Адама — не те, за кого себя выдают.
- Узнать о печальной судьбе служанки Марии.
- Понять, что Адам был рождён противоестественным образом.
- Узнать, что Амброс Уайзнер служит загадочному повелителю Шейвертауна.
- Спуститься в глубины земли, чтобы столкнуться лицом к лицу с народом *к'нь-янийцев*.

Реакция антагонистов

В этом приключении действуют три основные фракции, члены которых могут выступить против героев.

- Поначалу Корнелисы кажутся жертвами страшного преступления, но по мере того, как сыщики начнут раскапывать факты об их тайной деятельности, правда может всплыть на поверхность. Сами Корнелисы постараются сделать всё, чтобы сохранить репутацию честных, состоятельных горожан.
- Барретт и его приспешники убеждены, что Корнелисы не станут вовлекать в расследование полицейских, однако попытка выследить их на улицах Нью-Йорка практически неизбежно закончится перестрелкой.
- Бдящие жаждут заполучить ребёнка в свои руки, а потому собираются убить членов банды, чтобы скрыть подлинную цель похищения Адама.

Условия победы

Частичную победу герои одержат в том случае, если успеют спасти Адама прежде, чем Бдящие принесут его в жертву Цаотогуа, или если герои узнают о его сверхчеловеческом происхождении.

Полной победы можно добиться только в том случае, если сыщики найдут ребёнка, но позаботятся о том, чтобы Корнелисы не получили его обратно.

Сцены

Похищение

Тип сцены: вступление.

Персонажам становится известно о похищении ребёнка из дома состоятельной нью-йоркской семьи. Они немедленно прибывают на место события, чтобы выяснить детали произошедшего.

Если игроки выбрали роли полицейских, агентов ФБР или других представителей правоохранитель-

ных органов, их начальник (назовём его Комиссар Смит) передаст в их распоряжение все известные сведения: ребёнок принадлежал семье Корнелисов и был похищен минувшей ночью. В полицию/ФБР обратился друг семьи — отставной полковник Элис. Комиссар Смит напоминает протагонистам о похищении младенца из семьи Линдбергов в 1932 г.: из-за этого инцидента вся американская нация будет следить за ходом расследования, как только газетки разнесут по городу новость о похищении. Ес-

Источник вдохновения

В основу этой истории положен реальный случай похищения ребёнка из семьи Линдбергов в 1932-м году. Младенец был сыном известного авиатора Чарльза Линдберга. Малыша насильно забрали из дома Линдбергов в Ист-Эмвилле, Нью-Джерси. Похитители оставили в доме записку, в которой требовалось передать им \$50000, а также приводились инструкции по получению других писем, которые должны были прийти позднее. Согласно этим инструкциям, убедиться в подлинности таких писем можно было благодаря нанесённым на них перфорированным цветным кругам. Участвовать в расследовании вызвалось множество людей с большим кругом связей, включая «Дикого Билла» Донована (которому на тот момент только предстояло основать ЦРУ), Герберта Нормана Шварцкопфа (шефа полиции Нью-Джерси) и Генри Брекинриджа, известного адвоката. К несчастью, пара владельцев сомнительных баров, тайно предоставлявших полиции информацию о преступном мире, продали газетчикам экземпляр подлинного письма от похитителей, и уже очень скоро стало невозможно отличить сообщения настоящих преступников и требования выкупа от неизвестных лиц.

Полиция изо всех сил старалась найти злоумышленников, которые, судя по почтовым маркам настоящих писем, проживали в Бруклине, однако Линдберги начали беспокоиться, что вмешательство полиции поставит жизнь их отпрыска под угрозу. После того как эксцентричный школьный учитель Джон Ф. Кондон из Нью-Йорка предложил тысячу долларов из собственных сбережений в качестве добавки к выкупу, похитители выбрали его в качестве своего посредника. Как только они выслали Линдбергам доказательство, гарантирующее, что ребёнок всё ещё жив и находится у них, Кондон (или «Джефси», как его стали называть после этой истории) встретился с одним из преступников и передал ему \$50000.

Сразу по получении денег преступники оставили записку, в которой утверждалось, что ребёнка можно найти в лодке на Мартас-Винъярд. К несчастью для безутешных родителей, ни самой лодки, ни каких-либо следов пребывания малыша в этом месте обнаружено не было. Расследование зашло в тупик — до тех самых пор, пока тело младенца не нашли в лесу рядом с домом Линдбергов. После того как законодательные органы признали похищение федеральным преступлением, агенты ФБР (на тот момент, просто Бюро Расследований) предположили, что к преступлению был причастен кто-то, кто был хорошо знаком с семьёй Линдбергов. Попав под подозрение, оба потенциальных виновника: горничная и садовник — покончили с собой. Тем не менее, через определённое время властям удалось поймать Бруно Гауптмана — немецкого плотника, у которого были связи с преступным миром. В результате «Процесса века» Гауптман был признан виновным и осуждён на смертную казнь.

ли игроки выступают в роли сыщиков, не связанных с правоохранительными органами, полковник Эллис обратится к ним напрямую, опираясь на свои данные о талантах протагонистов к проведению таких расследований. Сам полковник оказывается эксцентричным военным офицером, успевшем обзавестись внушительным кругом друзей.

ПРОПАВШИЙ РЕБЁНОК

Тип сцены: ключевая.

Ключевые улики: единственным человеком, находившимся в доме во время похищения Адама, была домработница.

Герои прибывают в дом вечером около десяти часов пополудни. От подъездной дороги к особняку ведёт небольшая тропинка. Ворота раскрыты, и в окнах поблёскивают зажжённые лампы. Дом Корнелисов расположен в Вестчестере за пределами Нью-Йорка, где он был построен ещё в прошлом столетии. Со всех сторон его окружают обширные сады и ухоженные участки земли.

Вдверях героев встречает хозяин особняка Якоб Корнелис. Он провожает их в гостиную, где их ожидают полковник Эллис и Хэрриет Корнелис. Их служанка Ольга Лезек подаёт кофе и забирает у сыщиков верхнюю одежду. В основном беседовать с персонажами будут именно Эллис и Якоб, однако протагонисты вполне могут попросить разрешения поговорить с Хэрриет или Ольгой с глазу на глаз.

Если герои проявляют заинтересованность в поиске материальных улик, переходите к сцене «Место преступления».

Якоб Корнелис: не в последнюю очередь благодаря своему вычурному костюму глава семьи Корнелисов отличается элегантностью и солидностью. Он говорит с явным голландским акцентом и обладает привычкой использовать архаичные выражения. Под его тёмными глазами видны мешки, и в целом он выглядит измождённым. Якоб располагает внушительным денежным состоянием и недвижимостью. Его семья унаследовала богатство прежних поколений и приобрела значительную часть своих нынешних владений в Нью-Йорке ещё в те годы, когда он назывался Новым Амстердамом. Пропавший ребёнок Адам — его единственный наследник.

Якоб старается сотрудничать с персонажами, однако это не он обратился в полицию (за него это сделал Эллис), и в целом он предпочёл бы решить вопрос в частном порядке. Корнелис не сомневается в том, что скоро ему придёт письмо с требованием выкупа. Он собирается заплатить столько, сколько потребует похититель — деньги для него не проблема, — и не видит причин сомневаться в том, что после этого ему вернут ребёнка.

История Якоба: Якоб оставил ребёнка на попечение Ольги, после чего отправился на званый ужин вместе с Хэрриет. На обратном пути они подобрали полковника Эллиса. Только вернувшись домой поздно вечером, они обнаружили, что Адам исчез.

Способности: атлетика 7, здоровье 10, драка 5, самообладание 10, фехтование 6.

Оружие: +0 (тяжёлая трость)

Заклинания: зачаровать предмет, формула Дхо-Хна, порошок ибн-Гази, призвать/подчинить звёздного вампира, пробудить Йог-Сотота, иссушение.

Хэрриет Корнелис: жена Якоба отличается привлекательной внешностью и, несмотря на похищение сына, держится на удивления спокойно. В её глазах стоят слёзы, однако голос ничуть не дрожит. Она повторяет ту же историю, которую рассказывает Якоб. Если протагонисты начнут слишком сильно давить на неё, она с извинением отметит, что её нервы и без того на пределе после исчезновения ребёнка и бесконечных расспросов.

Способности: атлетика 5, здоровье 8, драка 3, самообладание 7.

Оружие: -2 (кулаки)

Заклинания: формула Дхо-Хна, призвать/подчинить звёздного вампира, пробудить Йог-Сотота.

Полковник Эллис: Эллис — пожилой и весьма легко возбудимый джентльмен. После смерти жены он начал вращаться в эзотерических кругах нью-йоркского общества, интересуясь любыми неординарными направлениями от спиритизма и теософии до авангардных видов искусства. Многие из его знакомых счита-

Похищение

ют, что старость ослабила разум полковника, а Корнелисы и вовсе с трудом скрывают своё презрение к нему. Тем не менее, он сопровождает их всюду, где может, подобно рыбе-прилипале, и они пока не придумали способа избавиться от него, не нанеся большого личного оскорбления. Эллис постоянно старается подсказать сыщикам, как им надлежит расследовать это дело, выдвигая предположения, которые носят либо антисемитский, либо абсурдный характер. Он горячо убеждён в том, что лучшим способом спасти ребёнка будет вооружённое нападение на бандитов.

История Эллиса: именно Эллис оповестил власти о похищении Адама. Корнелисы подобрали его по пути домой, потому что он попросил разрешения взять из их библиотеки несколько книг по истории.

Способности: атлетика 6, стрельба 4, здоровье 8, драка 4, самообладание 6, фехтование 5.

Оружие: +0 (пистолет).

Ольга Лезек: не так давно Корнелисы наняли польскую няню и домработницу по имени Ольга Лезек. На данный момент из всех присутствующих именно Ольга кажется больше всего расстроенной похищением малыша. Ольга — дородная женщина со светлыми волосами. Она прибыла в Штаты совсем недавно и потому говорит по-английски с большим трудом.

История Ольги: она положила Адама в кроватку в семь, после чего вновь заглянула к нему в семь тридцать. По её словам, Адам был прекрасным малышом. Он никогда не плакал и всегда быстро засыпал, словно маленький ангелочек. Уже после восьми, когда домой вернулись хозяева, она вместе с миссис Корнелис снова заглянула в комнатку и обнаружила, что ребёнок пропал. Ольга ничего не видела и не слышала. Впечатление было такое, словно он просто исчез.

Уточнение биографии

Тип сцены: расследование.

Подозрительные сыщики могут решить, что им следует побольше узнать о семье Корнелисов и полковнике Эллисе. Если они попросят у Якоба фото Адама, тот сможет передать им одну-единствен-

ную фотографию, на которой запечатлён необычайно здоровый маленький мальчик. Тем не менее, фотографий Хэрриет во время её беременности у родителей нет.

Изустная история или уличное чутьё: у Корнелисов раньше была служанка — Мария. Она перестала работать на эту семью несколько месяцев назад (в действительности же умерла, дав жизнь Адаму. Её тело растворили в кислоте в подвале особняка).

Полицейский жаргон или изустная история: шесть месяцев назад один из соседей жаловался на ужасающее зловоние, распространяющееся из поместья Корнелисов. Также местные отмечали какой-то странный булькающий звук и отчаянный лай собак (последнее объясняется тем, что когда малыш только родился, Бдящие послали на поверхность *бесформенное отродье*; магическая защита особняка ранила его и обратила в бегство).

Полицейский жаргон: в прошлом году полковника Эллиса дважды арестовывали за распитие спиртных напитков в публичных местах. Также рассказывают, что он вращается в круге весьма эксцентричных людей (эти сведения введены для того, чтобы запутать сыщиков).

Оккультизм или статус: полковник Эллис извещен как человек, погрязший в картонных долгах (ещё одно ложное направление).

Место преступления

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: отсутствуют.

Особняк Корнелисов практически не способен предоставить следователям какие-либо зацепки.

Дом

Мрачный особняк сейчас почти пуст: комнаты заполнены только пыльными портретами и странными книгами. Оккультная библиотека Корнелисов располагается наверху: хотя она не спрятана от посторонних, хозяева не покажут её чужакам, если только герои настойчиво не потребуют проводить их в это помещение. Детская комната, в которой спал Адам, также находится наверху. Все окна и двери в особняке накрепко заперты изнутри, включая окно в детской (Ольга закрыла его после того, как бандиты забрали ребёнка).

Судмедэкспертиза или взлом: никто не пытался взломать окно детской снаружи, а единственные отпечатки пальцев на нём принадлежат Ольге. На нижней части подоконника герои могут найти ещё один, совершенно явный отпечаток, не связанный с находящимися в этом доме людьми.

Если сыщики решат обыскать комнату Ольги при помощи **сбора улики**, они обнаружат у неё под кроватью шаткую половицу. Приподняв её, герои обнаружат Дневник Марии, спрятанный Ольгой (описание дневника можно найти на стр. 20).

Знание архитектуры: позволяет со всей уверенностью предположить, что здание такого типа должно располагать объёмным подвалом.

Дверь в подвал заперта на замок, и единственный ключ к нему держит при себе Якоб. Если герои требуют открыть её (или применяют **взлом**), они попадают в хорошо оборудованную, хоть и несколько старомодную химическую лабораторию. Якоб признаётся, что он интересуется алхимией, поскольку она является важной частью его духовных исканий.

В одном из углов этой лаборатории расположен камень сферической формы, а также молот и долото. Якоб говорит, что пытался сделать декоративный камень взамен повреждённого, который сейчас стоит в огороде (см. описание «Садов и окрестностей» далее в этом разделе). Рядом с камнем можно заметить книгу из библиотеки Якоба, посвящённую фольклору Британских островов. Согласно этой книге, подобными камнями, украшенными спиралевидным символом, принято отмечать границы между миром смертных и царством теней. Другая глава этой книги рассказывает череду историй о детях, похищенных феями, включая рассказ о Зелёных детях из Вулпита.

Химия: особое внимание следователей привлекает труба, протянутая под одним из столов и покрытая с внутренней стороны подозрительными пятнами. Трата одного пункта **химии** позволяет распознать в этих пятнах осадок едкой щёлочи (гидроксида натрия).

Зелёные дети

«Зелёными детьми» прозвали пару ребят, брата и сестру, которые появились в двенадцатом веке в деревне Вулпит в Суффолке. Они говорили на странном языке и отличались зелёным цветом кожи. Из того, что смогли понять местные, известно, что они прибыли из бессолнечной «Земли святого Мартина», однако заблудились, когда услышали звук церковных колоколов и пошли на него. Мальчишка вскоре захворал и умер, однако девочка быстро потеряла зелёный оттенок кожи, выросла и вышла замуж за местного обывателя. Теории происхождения Зелёных детей варьируются от утверждений, что «это дети фламандских торговцев, потерявшиеся в лесу и получившие зеленоватую кожу из-за недостатка железа в крови в следствие длительного недоедания», до заявлений, что они «прибыли из пущот под земной поверхностью».

Сады и окрестности

Сады вокруг дома поддерживаются в достаточно жалком состоянии местным работником, который посещает особняк раз в несколько недель. Сыщики могут без особых проблем заметить следы от лестницы на клумбе прямо под окном детской комнаты. Сама лестница брошена в огороде.

Сбор улики: позволяет сыщикам взять с отпечатков сапог гипсовые слепки. В сад проникли по меньшей мере двое мужчин, носивших тяжёлую обувь. Отпечатки одной пары свидетельствуют о ношении сапог со стальным носком. Такие сапоги пользуются популярностью среди путешественников и дровосеков.

Трата одного пункта **сбора улики** позволяет заметить царапины на стене под окном детской комнаты, и это подтверждает версию о том, что злоумышленники проникли в комнату через окно. В другой части сада можно найти несколько резных камней, спрятанных среди кустарников.



Эти древние камни покрыты странными рунами. Трата 3-х пунктов **окультизма** или 1-го пункта **книжных изысканий** позволяет сыщику узнать, что мистическая традиция связывает эти руны с кельтской мифологией и подобные камни принято размещать в точках пересечения земной реальности с иными мирами.

В траве рядом с одним из камней можно заметить пятно, оставленное каким-то химическим веществом. Знание **химии** в данном случае бесполезно: даже если герои возьмут образцы этой субстанции и попробуют изучить её, они обнаружат, что она отличается повышенным содержанием золы, однако состоит также из неизвестных тяжёлых металлов и элементов, которые они не в состоянии идентифицировать.

Опрос соседей: один из соседей Корнелисов, Джон Милвуд, вспоминает, что видел незнакомый фургончик, выезжавший из поместья Корнелисов около восьми вечера. Эта история в корне противоречит показаниям Ольги, которая утверждает, что ночью на территории поместья ничего не происходило.

Ольга

Тип сцены: ключевая.

Ключевые улики: пропавший ребёнок — не тот, кем кажется, Ольга помогла злоумышленникам проникнуть в дом.

К этому моменту персонажи должны уже заподозрить, что Ольга имеет какое-то отношение к похитителям. Эта польская домработница напугана своими работодателями, а потому не станет ничего говорить в присутствии нанимателей, как и в том случае, если её хозяева будут знать о разговоре служанки с сыщиками.

После ночных событий Ольга превратилась в стоящий комок нервов. С одной стороны, она чрезвычайно горда тем, что спасла невинное дитя из гнезда гадюк. С другой, — Ольга чувствует свою вину за пособничество бандитам, а кроме того, она боится ареста или депортации. Большие всего служанка опасается гнева Якоба, который ещё не знает о её связи с преступниками. Её жизнь превратилась в кошмар наяву, и она не видит, как из него выбраться. Тем не менее, она рада, что хотя бы успела спасти несчастного мальчика.

Для того чтобы вытянуть из Ольги признание, сыщики должны прибегнуть к навыкам **успокаивания** в безопасном месте и разыграть этот разговор. Также они могут допросить её, показав улики, свидетельствующие о её пособничестве злоумышленникам.

История Ольги

Свою историю Ольга предваряет целой чередой обвинений в сторону Корнелисов. Она называет их чернокнижниками и дьяволопоклонниками, утверждая, что слышала по ночам странные голоса, и добавляя, что дом, по всей видимости, населён привидениями. Ольга производит впечатление суеверной и изрядно смятенной женщины. Она рассказывает персонажам о человеке, представленном ей как мистер Джерри Грант. Именно он нанял её от лица Корнелисов и пообещал, что ей будут хорошо платить при условии, что она сможет держать рот на замке. Ольге сказали, что преддущая служанка, Мария, неожиданно отказалась от дальнейшей работы, в то время как миссис Хэрриет просто необходима помощь в уходе за малышом. Ольга чувствовала, что во всей этой истории есть что-то странное, но ей требовались деньги для поддержания семьи, а потому она была вынуждена согласиться.

Поначалу всё шло на удивление хорошо. Миссис Хэрриет казалась ей несколько странной не в последнюю очередь потому, что практически не проявляла заботы о маленьком Адаме. Однако сам ребёнок покорила её сердце. Ольга редко покидала особняк: в конце концов, она никого не знала в Вестчестере, а Корнелисы не давали ей времени разгуливать за пределами дома. Однако потом она обнаружила под половицей в собственной комнате дневник Марии. Прочитав его (см. описание сцены «Дневник Марии»), она пришла в ужас. Ей было необходимо что-нибудь предпринять. Ольга не простила бы себя, если бы ей пришлось оставить Адама с такими родителями.

Две недели назад, когда Корнелисы покинули дом по своим делам, в дверь постучался один человек. Это был разнорабочий, представившийся ей как Томас. Он спросил, не найдётся ли для него работы, и долгое время расспрашивал её о работодателях и Адаме. Томас оказался первым человеком, кото-

рый явился на порог этого дома за последние несколько месяцев, не считая, конечно, друзей самих Корнелисов, — а потому Ольга быстро призналась ему в своих страхах. Спустя неделю Томми вернулся с другим человеком и намекнул, что если Ольга откроет им ночью окно детской, они... — в этот момент Ольга прерывает свою историю и начинает рыдать, что требует от персонажей потратить дополнительный пункт **успокоивания**. Итак, Томми сказал, что если она согласится оставить окно открытым, то они заберут дитя и отдадут его в приют.

Проницательность подтверждает, что она верит в то, что рассказывает. **Изустная история** или **допрос** позволяют вытянуть из неё дополнительные сведения. Ольга вспоминает, что у Томаса были тёмные волосы, и в целом он отличался приятной наружностью, не считая немного приплюснутого носа. Второй мужчина не разговаривал. У него были рыжеватые волосы и шрам на щеке. На одной из рук у него не хватало двух пальцев, а на ногах были тяжёлые сапоги.

Если герои спросят, зачем похитителям было забираться в дом тайком, если единственный присутствовавший в нём человек сам собирался помочь им, Ольга ответит, что она была бы слишком напугана, чтобы в открытую передать Адама в чужие руки. Даже для того, чтобы просто оставить окно открытым, ей пришлось собрать в кулак всю свою волю.

Если персонажи захотят увидеть дневник Марии, им понадобится самим достать его из дома. Как только Ольга признается им в своём проступке, она скажет, что больше не будет рисковать встречаться с Корнелисами. Тем не менее, если на неё надавить, Ольга сможет описать содержание дневника своими словами.

Дневник Марии

Это дешёвая записная книжка, покрытая пылью и паутиной (см. текст на следующей странице). Большая часть дневника составлена на английском, со временем почерк начинает дрожать. Первые записи внесены в книжку около двух лет назад, когда Мария описывает, как ей предложили работать у Корнелисов (предложение было получено от Джерри Гранта). Девушка приходит в восторг от перспективы новой работы и начинает вести дневник, чтобы попрактиковаться в английском. Она высоко оце-

нивает личные качества Корнелисов, однако записи первого месяца прежде всего посвящены работе по дому: девушка описывает, что она готовила, какие новые платья купила и так далее. Ближе к концу дневника Мария начинает жаловаться на всё растущее чувство одиночества. В особняке Корнелисов никого не бывает, и девушка уже начинает скучать по своей семье.

Следующий раздел дневника написан на польском. Одиннадцать месяцев назад Якоб спустился к девушке в комнату и заставил её раздеться. Затем он вытащил её в сад, небо над которым было усыпано какими-то невиданными звёздами. Луна пронизывала воздух жутким неземным сиянием. Когда девушка оказалась в саду, луна обрушилась на неё.

Записи, соответствующие следующим нескольким месяцам, в дневнике отсутствуют. Затем в нём снова появляется текст на английском, в котором Мария пишет о малыше, который толкается и ёрзает внутри неё, набирая силы. Она описывает каждый дюйм окружающей её комнаты в подробностях, свидетельствующих о психических отклонениях. По её словам, она уже не помнит, когда в последний раз видела солнце. Мария задаётся вопросом, не приснился ли ей вообще мир за пределами этого помещения. В последней записи рассказывает о том, как Якоб забрал ребёнка и передал его Хэрриет. Также он дал Марии выпить странный горьковатый чай. В те минуты, когда она записывает эти слова, ей становится всё труднее держать карандаш, а в комнате темнеет, однако она хочет закончить этот дневник, чтобы тот, кто найдёт его, знал, что ребёнок принадлежит ей.

Последняя запись занесена в дневник шесть месяцев назад, приблизительно в то время, когда Мария отказалась работать у Корнелисов (или, если точнее, когда хозяева дома убили её).

Если Якоб узнает...

Тип сцены: реакция антагонистов.

Если Якобу становится известно о предательстве Ольги, он придёт в ярость. Прежде всего, он назовёт рассказ Ольги сущим безумием и намекнёт, что она явно не в своём уме. Что касается дневника, по его словам, это явная подделка. Сыщики вправе выступить против Якоба, однако бездоказательство его преступлений они ничего не сумеют сделать. Конечно,

- 12 АПРЕЛЯ: Дорогой дневник, ты станешь моим новым другом! Я буду писать по-английски для практики. Сегодня был странный день. Этот человек так не похож на маленького мальчика, которые я привыкла видеть в Нью-Йорке. Снаружи так тихо, что я уже скучаю по шумным большим дорогам.
- 15 АПРЕЛЯ: Мистер Якоб и миссис Харриет кажутся очень дружелюбными, однако они не похожи на людей, с которыми мог бы дружить Джерри Грант. Я не доверяю Гранту, у него злые глаза. У Корнелисов старые глаза, похожие на глубокие колодцы.
- 25 АПРЕЛЯ: Они никогда не выражают доблестства моей старинке. Я знаю, что хорошо готовлю, а кроме того, они едят всё, что я подаю на стол. Они даже благодарят меня за еду, но я не слышу ни капли удовольствия в их голосах.
- Запись от 2-го мая написана на польском.
- 2 МАЯ: Господи, Господи, за что? Он вошёл в мою комнату ночью и стал с кровати. Он сорвал с меня одежду, и хотя я думала, что потому он забеременит меня, вместо этого он выволок меня в сад. Небо было усыпано какими-то странными звёздами, а ещё там была вторая луна. Она оглушила меня, и тогда...
- 10 МАЯ: Сегодня я чувствовала себя очень грустно.
- 16 СЕНТЯБРЯ: Я чувствую, как он толкается внутри. Когда мамушка была беременна Евой, она не чувствовала, как толкается ребёнок, пока не приближилась пора рожать. У меня очень здоровый ребёнок.
- 31 ОКТЯБРЯ: Я слышала, как они покинули дом. Я попыталась бежать, но я всё ещё слишком неповоротлива, чтобы двигаться. Мне удалось добраться только до верхних ступеней, прежде чем боль стала слишком сильной, чтобы её можно было превозмогать.
- 3 ДЕКАБРЯ: Сегодня мой День рождения. Я написала письмо дяде, в котором сказала,

- что не могу приехать, потому что у меня всё ещё слишком много работы. Я много спала, пока это писала. Я скучаю по работе. Скучаю по прогулкам. Скучаю по любой возможности выбраться из этой комнаты, из этой комнаты. Спину уже покрывают пролежни.
- 5 ДЕКАБРЯ: Ко мне приходила мамушка вместе с Евой. Теперь Ева работает шлюхой, и у неё уже побывал весь город. Я стала кричать на неё и разбудила Якоба. Он не стал меня бить, но взглянул на меня глазами, полными пламени, которое пробралось мне в голову.
- 10 ЯНВАРЯ: На обоях, которыми обклеены стены, изображена одна тысяча сорок и семь звёздочек. На двери гардероба — шестнадцать панелей.
- 15 ЯНВАРЯ: Я уже по десятку раз прочитала все книги, которые они мне дали. Мамушка снова ко мне приходила, и мы долго разговаривали. Она сказала, что всё это происходит со мной потому, что я была непослушной девочкой, и Господь решил наказать меня. Я застывала в аду. Иисус сказал, что в доме двенадцать больше комнат, чем в доме его отца. Ночью я слышала других грешников, которые шептались молитвы сквозь стены.
- 20 ФЕВРАЛЯ: Сегодня я собиралась убить себя. Но это бы не помогло мне выбраться.
- 12 МАРТА: Кажется, всё это подходит к концу. Якоб то и дело возвращается ко мне в комнату, не позволяя надолго остаться одной. Я умоляла его вырезать из меня ребёнка, но он хочет, чтобы я родила его естественным путём. Естественным! Как будто хочу что-нибудь в этом проклятом исчадии ада может быть естественным!
- 15 МАРТА: Свобода.
- 16 МАРТА: Якоб принёс мне вылитый какого-то горького чаю. Харриет заходила в комнату с ладанцем на руках. Мой ладанец. Она называла его Ада. Он прекрасен, он совершенен, это именно тот ребёнок, о котором я всегда мечтала. Я очень устала. Слишком устала, чтобы писать. Прощай, прощай. Мне так жаль.

Похищение

они могут попробовать защитить Ольгу от его гнева, однако попытка арестовать состоятельного человека, у которого только что похитили сына, едва ли покажется властям оправданной.

Сам же Якоб постарается по возможности уничтожить дневник. Он не станет убивать Ольгу, если только не будет твердо уверен, что это сойдет ему с рук. Тем не менее, как только эта история подойдет к концу и окружающие забудут о нём, он позаботится о том, чтобы Ольга приняла такую же кислотную ванну, как и Мария полгода назад.

Семья Марии

Тип сцены: расследование.

Сыщики могут решить выйти на связь с семьёй Марии. Они вправе попросить адрес у Джерри Гранта или местной полиции. Катарина и Ева — мать и сестра Марии — всё ещё живут по этому адресу, не прекращая поиски пропавшей девушки. Они не получали от неё вестей уже год. Женщины уже обращались в полицию, а Ева подозревает, что Корнелисы могут иметь какое-то отношение к её исчезновению. Катарина не разделяет подозрений своей дочери и даже не хочет слышать ничего плохого о Якобе, который пожалел её семью и дал ей денег после того, как узнал об исчезновении девушки.

Обратите внимание, что на момент написания последних заметок в своём дневнике Мария уже сошла с ума. Она никогда не ссорилась с матерью, а Ева никогда не работала проституткой. Если герои попытаются использовать дневник Марии в суде в качестве вещественного доказательства против Якоба, мистер Корнелис укажет на эти факты как на свидетельства безумия служанки. Если Мария страдала от помешательства на момент написания этих вымышленных событий в дневнике, она могла выдумать и всю историю о беременности, как и о других происшествиях в доме Корнелисов.

Если герои надавят на Якоба и потребуют от него дополнительных сведений о Марии, он скажет, будто она неожиданно объявила, что хочет оставить службу в их доме, и поэтому они с женой решили дать ей денег на возвращение в Нью-Йорк. Что произошло с ней после этого, ему неизвестно. Сама девушка, по его словам, к тому моменту стала какой-то взбалмошной и ненадёжной, так что ко-

гда она решила уволиться, он и сам уже подумывал над тем, чтобы рассчитать её.

Неудобные вопросы

Тип сцены: реакция антагонистов.

Учитывая сомнения в отцовстве Якоба, сыщики могут задать Корнелисам череду неудобных и весьма нетактичных вопросов. В доме нет ни одной фотографии, на которой была бы запечатлена беременная Хэрриет, и никто из друзей также не может вспомнить, чтобы видел её беременной. Мистер Корнелис якобы сам принял роды, и учёт нет семейного доктора. Конечно, в свидетельстве о рождении Якоб и Хэрриет названы родителями ребёнка, однако это трудно назвать убедительным доказательством.

Самым подозрительным обстоятельством в данном случае служит тело Хэрриет. Миссис Корнелис ни при каких условиях не согласится пройти медицинское обследование, а если герои начнут настаивать, не имея при этом явных улик против неё, Якоб скажет, что в любую минуту готов позвонить в Вашингтон и добраться до самого Гувера — только бы не дать сыщикам получить то, что они хотят. Тем не менее, для персонажа, сведущего в **медицине**, даже простого взгляда на Хэрриет может быть достаточно, чтобы сказать, что она не похожа на женщину, родившую ребёнка всего год назад.

Также возможно, что агрессивное поведение со стороны персонажей выведет Якоба из себя. В этом случае он применит против них свои колдовские познания. Характеристики Якоба можно найти на стр. 14.

ДЖЕРРИ ГРАНТ

Тип сцены: реакция антигонистов.

Наутро после похищения в особняк прибывает ещё один друг Корнелисов. Этот подтянутый человек в дешёвом костюме с лицом, напоминающим мордочку горноста, представляется Джерри Грантом, состоятельным жителем Нью-Йорка. Обладатели **уличного чутья** знают, что Грант владеет нелегальным баром и располагает связями в организованных криминальных группировках. Незвизрая на колоссальную пропасть между социальным положением Гранта и Корнелисов, Якоб встречает

его чрезвычайно тепло. Полковник Эллис кажется не столь довольным его появлению.

Якоб объясняет, что позвал Гранта к себе домой, с тем чтобы разобраться с преступниками, которые, вне всяких сомнений, и похитили Адама. Мистер Грант обладает определённым опытом в борьбе с криминальными элементами.

Тем не менее, Грант производит впечатление неприятного, скользкого социопата. При его появлении Ольга начинает нервничать ещё больше.

Грант и служанки: именно Грант нанял для работы в доме Корнелисов обеих служанок: Марию и Ольгу. Если следователи начнут расспрашивать его об этом, Грант скажет, что у него хватает друзей среди представителей бедных польских семей, проживающих в этом городе. Тем не менее, по его словам, эти люди иногда оказываются удручающе ненадёжными.

Способности: атлетика 8, стрельба 6, здоровье 7, драка 5, самообладание 6, фехтование 5.

Оружие: +0 (пистолет или нож).

Письмо

Тип сцены: ключевая.

Ключевые улики: похитители хотят, чтобы выкуп передали их представителю в Бруклине.

Этим утром в почтовом ящике Корнелисов обнаруживается письмо. Якоб показывает письмо Гранту, Эллису и любым персонажам, участвующим в этой сцене.

Оно написано почерком, напоминающим детский, с несколькими кляксами. **Сбор улик** или **криптография** позволяют предположить, что автору было неудобно держать ручку (письмо написал Амброс, а у него на руке не хватает двух пальцев). В нём содержится требование передать \$50000 в Нью-Йорк. Представитель Корнелисов должен будет появиться на станции метро 45-стрит в Бруклине в пять часов в пределах двух дней. Он должен встать рядом с плакатом, рекламирующим сигареты «Лаки стрейкс». После этого ему будут переданы дальнейшие инструкции.

Прочитав письмо, Корнелис тихо признаётся, что так и предполагал, что его сына похитил совершенно обычный преступник. Достать деньги для не-

Дарагой сэр,

Ваш сын у нас. Если вы ни заплатите 50000 долларов, вы больше никогда не увидите его живым. Приносите деньги в чимодане на брукленскую станцию 45-стрит в пределах двух дня ровно в пять вечера. Надените жолтый шарф и встаньте перед плакатом с сигаретами «Лаки стрейкс», после чего мы скажем, что делать дальше. Приходите один. Если пайдёте в палицию или расскажете каму-нибудь ещё, мы узнаем.

го не проблема: это внушительная сумма, однако Якоб достаточно состоятелен, чтобы заплатить в десять раз больше, только бы вернуть своего любимого сына. Он просит Джерри Гранта отправиться в Нью-Йорк и передать деньги. Эллис незамедлительно вмешивается, начиная утверждать, что жалким псам, способным похитить невинное дитя, ничего не стоит напасть на Гранта и забрать у него деньги, а потому рекомендует послать кого-нибудь вместе с ним.

Почтовая марка на письме указывает, что его послали из Бруклина в Нью-Йорке. Похитители не отличались особой сообразительностью, а потому воспользовались ближайшим почтовым офисом, расположенным рядом с их убежищем. Персонажи могут отметить, что письмо было послано ещё до похищения, а это говорит об удивительной уверенности преступников в своём успехе.

Нью-Йорк

Тип сцены: расследование.

У героев есть только два дня на отслеживание похитителей, прежде чем Якобу придётся передать выкуп. Амброс забрал ребёнка обратно в Шейвертаун. Согласно плану, он должен будет присматривать за Адамом до тех пор, пока Корнелисы не передадут деньги. После этого Амброс вернёт ребёнка обратно родителям — или, во всяком случае, так считают остальные бандиты (см. сцену «Кошмар в доках»). Сейчас бандиты используют в качестве убежища лачугу рядом с бруклинскими доками.

Похищение

Уличная молва

Тип сцены: ключевая.

Ключевые улики: описание банды.

Уличное чутьё при описании Томми Галиано говорит о следующем: «Хм-м, это Томми Галиано, боксёр. Работает с Рэем Барреттом и Аль Пироло. Поспрашивайте в боксёрских клубах, но будьте поаккуратнее — этот парень не из приятных».

Трата одного пункта **уличного чутья** и упоминание внешности Амброса позволяет услышать следующую реплику: «Это Беспалый Уайзнер, бродяга из города у подножия Катскиллских гор. Начинающий грабитель. Последнее, что я о нём слышал, — якобы он связался с Рэем Барреттом».

Трата двух пунктов **уличного чутья** или использование **полицейского жаргона** с упоминанием имени

Ред-Хук

Логово Барретта и его поделльников располагается недалеко от Ред-Хука, в котором в 1920-ые процветал небольшой культ, впоследствии уничтоженный разъярённой толпой, узнавшей о похищении ребёнка. Предыдущий инцидент в Ред-Хуке никак не связан с этим расследованием, однако протагонисты могут поднять материалы об упомянутом происшествии в попытках получить новые данные по текущему делу. О лидере культа ходили разные слухи: в частности, говорили, что это был эксцентричный голландский учёный по имени Роберт Сайдем, которого часто видели у Корнелисов.

«Впервые ред-хукское дело попало на глаза детектива, когда его прикомандировали к полицейскому участку на Батлер-стрит в Бруклине. Ред-Хук представлял собой лабиринт разношёрстных трущоб возле древней набережной напротив Гавернёр-Айленд, с грязными шоссе, взбирающимися на гору с пристаней, на холмистые земли, где неухоженные улицы Клинтон и Корт-стрит тянутся до самого Боро-холл. Большую часть домов в этом районе построили из обычного кирпича где-то между первой четвертью и серединой девятнадцатого столетия, а некоторые из мрачных улочек и закоулков сохранили тот самый старинный, причудливый стиль, который в литературной традиции любят называть «диккенсовским». Здесьнее население представляло собою неразрешимую головоломку и путаницу: иммигранты сирийских, испанских, итальянских и негритянских кровей образовывали здесь ещё более запутанные родословные, а порой среди них встречались даже потомки американских индейцев и скандинавов. То было настоящее вавилонское столпотворение, грязь и гвалт, и крики на непонятных языках вторили здесь плеску маслянистых волн под измызганными пирсами и чудовищной органной литании пароходных свистков. В старину здесь можно было увидеть куда более достойное зрелище: нижние улицы служили обителью честных моряков, а вдоль холмов выстраивались дома представителей более состоятельного и знатного общества. Наследие этих счастливых лет всё ещё можно увидеть в грамотной кладке отдельных строений, в редких изящных церквях и других свидетельствах давно забытого благополучия и искусства, сокрытых в мелких деталях, попадающихся то здесь, то там: вот потрёпанные ступени изящной лестницы, вот сорванные с петель двери, вот пара изъеденных червями декоративных пилястр или колонн, а вот небольшой участок когда-то зелёной лужайки с согнутыми и прогжавевшими ограждениями. Дома, как правило, состоят из массивных блоков, но и теперь на глаза нет-нет, да попадётся многооконный купол, ещё помнящий те времена, когда семьи судовладельцев и капитанов вглядывались отсюда в морскую гладь».

— Г. Ф. Лавкрафт, «Кошмар в Ред-Хуке».

Рэя Барретта позволяет вкратце узнать, кто состоит в его банде. На сегодняшний день группировка представлена шестью разбойниками:

Рэй «Железный» Барретт: этот бывший боксёр известен местным как человек, пытающийся сделать себе имя на ограблении банков и совершении других преступлений.

Способности: атлетика 8, стрельба 6, здоровье 10, драка 9, чувство опасности 2.

Амброс «Беспалый» Уайзнер: Амброс прибыл в Нью-Йорк лишь несколько недель назад, однако запоминающаяся внешность и сильный акцент привлекли к нему внимание некоторых жителей города.

Клайд Хиггинс: бывший солдат, воевавший на полях сражений Первой мировой. Ныне алкоголик.

Способности: атлетика 4, стрельба 5, здоровье 8, драка 6.

Томас Галиано: вспыльчивый молодой человек, он знаком полиции из-за участия в мелких преступлениях. В хорошем настроении отличается на удивление приятным нравом. С Барреттом познакомился в боксёрском клубе.

Способности: атлетика 6, стрельба 3, здоровье 9, драка 8, взлом 2.

Аль Пироло: партнёр Галиано по преступлениям. Если верить слухам, Аль Пироло бежал в Нью-Йорк после того, как забил до смерти бездомного в Чикаго.

Способности: атлетика 8, стрельба 5, здоровье 9, драка 7, скрытность 3.

Сэмми «Кальмар» Галло: уродливый мальчишка из доков. Постоянно воняет рыбой.

Способности: атлетика 6, стрельба 3, здоровье 6, драка 4, слежка 3.

Несколько взяток или услуг позволяют сыщикам заручиться поддержкой местных в достаточной степени, чтобы они смогли назвать ключевые места, в которых появляется Барретт, и подсказать, что последнее время он действует в доках. Тем не менее,

он уже несколько дней не появлялся в притонах, в которых его привыкли видеть.

45-СТРИТ

Тип сцены: действие.

Описание, приведённое ниже, предполагает, что сыщики не вмешиваются в процесс передачи выкупа. Если они всё же решают вмешаться, вам следует изменить реакцию банды Барретта. Их план заключается в том, чтобы забрать деньги и скрыться на поезде, отбывающем со станции в 5:04. Один из представителей банды (Хиггинс) стоит на платформе, наблюдая за происходящим на станции; Барретт и Галиано остались возле газетного ларька на поверхности. Изначально планировалось, что Галиано будет работать с Хиггинсом, однако ему пришлось покинуть станцию (см. ниже). Ещё один член группировки, Пироло, сейчас находится в поезде, идущем на юг. Юный Галло оставлен присматривать за лачугой в доках.

Барретт заплатил уличному мальчишке, Морти Дженкинсу, чтобы тот передал от него записку мужчине в жёлтом шарфе, стоящем возле постера с сигаретами «Лаки стрейкс». В записке указано, что чемодан с деньгами следует оставить возле последнего вагона ближайшего поезда, после чего немедленно уйти. Последний вагон практически пуст, а Пироло выглядит как обычный работник доков. Таким образом, он легко затеряется даже среди тех немногих пассажиров, которые сели в этот вагон. Получив чемодан, он немедленно спрячет его.

Если всё пойдёт по плану, Пироло вернётся в убежище в доках первым, после чего туда же придут трое остальных. Затем они воспользуются почтовым отделением в Даунсвилле, чтобы послать Амбросу сообщение с просьбой возвращаться в Нью-Йорк.

ПЛАКАТ

По иронии судьбы, утром того же дня, когда представитель Корнелисов отправляется передать выкуп похитителям, на станции размещают второй плакат с сигаретами «Лаки стрейкс». Поскольку в своём недавнем требовании похитители приказали человеку с деньгами встать перед единственным постером с этими сигаретами, Галиано приходится срывать плакат при помощи перочинного ножа, после чего сбежать со станции. Несколько человек видели

Никакого выкупа?

Если протагонисты каким-то образом убедили Якоба не платить выкуп или сами взялись передать деньги, однако в итоге не стали этого делать (или, поскольку речь идёт о персонажах игроков, если они подожгли станцию, уронили чемодан перед поездом и забыли о нём или совершили другую аналогичную глупость), Якоб получает другое письмо, в котором похитители укоряют его за допущенную ошибку и дают ему шанс принести деньги в гостиную в Отель Боссерт, в котором с ним свяжутся представители банды. К письму приложен небольшой клочок ткани: Ольга или Хэрриет узнают в нём часть простыни, в которую заворачивали Адама, когда он спал. В этом случае в отель приходит сам Барретт. Кроме того, аналогичное письмо Якоб получит в том случае, если сыщики появятся на станции метро с полицейскими в форме, после чего Барретт отменит сделку.

этот удивительный акт вандализма: **изустная история** или **допрос** позволят сыщикам получить описание Галиано, полностью соответствующее описанию, данному Ольгой. Трата двух пунктов **уличного чутья** наряду с использованием полученного описания позволяет героям узнать, что этого же человека видели на площадке в дальней части доков, рядом с 63-стрит.

Пьян на посту

Тем временем, Хиггинс присматривает за платформой, пытаясь вовремя заметить возможный хвост. Поскольку Галиано вынужден покинуть станцию и не способен за ним проследить, Хиггинс делает несколько глотков из своей фляги в попытке успокоить нервы, что сказывается на его бдительности. Если только сыщики не сделают чего-нибудь из ряда вон выходящего, Хиггинс не обращает на них никакого внимания. Вложение одного пункта **слежки** позволяет героям заметить Хиггинса, наблюдающего за станцией из теней. После то-

го как чемодан с деньгами будет передан, Хиггинс вернётся на поверхность, к газетному ларьку, где его будут ждать Барретт и Галиано. Барретт громко отчитывает Хиггинса за то, что он пил во время работы, после чего все трое поймают такси и отправятся на 63-стрит.

На поезде

Сыщики могут успеть заскочить в поезд в надежде проследить за деньгами. В последнем вагоне помимо Пироло находятся только трое пассажиров. Пироло забирает чемодан с деньгами, переданный Джерри Грантом (или другим персонажем, взявшимся провести эту операцию), и прячет его в походную сумку. После этого он садится и ждёт своей станции, насторожённо поглядывая по сторонам в попытке понять, не следят ли за ним посторонние.

Путешествие на юг должно изрядно потрепать нервы любым персонажам, взявшимся проследить за бандитами. Объявляйте проверку **слежки** всякий раз, когда сыщики привлекают к себе хоть какое-нибудь внимание, включая моменты перехода между вагонами и появление в поезде как таковое. В случае провала Пироло успевает понять, что его преследуют, и пытается оторваться от сыщиков, соскочив на ближайшей станции и попытавшись затеряться в лабиринте жилых домов и проулков на побережье реки. Проследовать за Пироло в этом районе практически невозможно — протагонистам необходимо успешно пройти сразу три проверки **атлантики** против бандита. Бандит в этом случае будет делать проверку со сложностью 3, в то время как следователи — со сложностью 5.

Все пассажиры покидают вагон на остановке 63-стрит. Если Пироло никто не преследует, он направляется напрямик в логово банды — ветхую деревянную хижину, возведённую на самом конце покосившегося речного пирса. Возможно, это и не самое удобное место для жилья, однако тут не так сложно заметить непрошенных гостей, приближающихся к зданию.

На улицах

Если сыщики решают осмотреть улицы вокруг станции 45-стрит, они замечают Барретта и Галиано, стоящих возле газетной лавки. Оба громко спорят о последнем боксёрском матче, не об-

рающая особого внимания на происходящее вокруг. Персонаж, успешно прошедший проверку **скрытности** или **маскировки**, может подойти достаточно близко, чтобы услышать их диалог и понаблюдать за этими людьми.

Как только представитель Корнелисов передаёт деньги преступникам, со станции на поверхность поднимается Хиггинс, слегка покачиваясь и источая запас дешёвой выпивки. Барретт отчитывает его за употребление спиртного на рабочем месте, после чего все трое ловят такси и направляются на 65-стрит (что даёт героям потрясающую возможность запрыгнуть в следующее же такси и крикнуть: «Следуйте за той машиной!»). Поскольку такси не способно подвезти их непосредственно к хижине, построенной в доках на пирсе, героям необходимо самим проследить за троицей подозреваемых в пределах короткого перехода от места остановки машины до тайной лачуги. Последнее требует очередной проверки **слежки**.

АРЕСТ ПРЕСТУПНИКОВ

Агрессивные или не очень изобретательные сыщики могут закончить последнюю сцену попыткой арестовать одного или даже нескольких членов банды. В этом случае у них должен быть шанс пройти проверку **допроса** и узнать о расположении логова, в котором держат украденного ребёнка. Тем не менее, только Барретту известно, куда Амброс отвёз младенца. Если героям удастся схватить самого Барретта, их прямое начальство всё равно предложит совершить в доках облаву, чтобы поймать остальных членов банды.

КОШМАР В ДОКАХ

Тип сцены: действие/реакция антагонистов
Ключевые узлы: Амброс находится в Шейвертауне.

УБЕЖИЩЕ

Убежище Барретта расположено в самом конце небольшого пирса. Электричества в хижине нет, и для освещения бандиты используют керосиновые лампы. Окна прикрыты мешковиной, однако блики огня просачиваются сквозь многочисленные трещины в стенах.

Главная комната служит точкой сбора всей банды. Кроме того, именно здесь преступники держат ценные

вещи, включая оружие (пару охотничьих ружей наряду с двумя пистолетами в запёртом ящике). В прошлом это помещение использовалось в качестве импровизированного боксёрского ринга для поединков Барретта и Галиано. Двери, ведущие в хижину, на удивление толсты и могут быть запёрты изнутри на щеколду. Хиггинс и Галло ночуют в хижине последние несколько недель, а потому на полу развёрнуты скатки с постельными принадлежностями. Здесь же останавливался Амброс Уайзнер, когда приезжал в Нью-Йорк. В углу хижины всё ещё стоит пара тяжёлых сапог, подходящих под описание, данное Ольгой. Кухня убежища запоминается только газовой плитой и несколькими банками с консервированной фасолью. Что примечательно, в полу этой комнаты находится потайной люк. Барретт хранит в одном из шкафчиков верёвочную лестницу, надеясь использовать её для побега в случае необходимости.

В задней части основной комнаты расположена на короткая деревянная лестница, ведущая наверх, на маленький чердак. Барретт хранит здесь кое-какую одежду, матрас и револьвер. Также здесь лежит памятка, на которой записаны контактные данные Амброса («Телеграмма в Шейвертаун, возле Даунсвилля»). Персонажи могут найти в этой комнате покрывало, в которое Ольга укутывала Адама — возможно, без небольшого кусочка ткани.

После того как представитель Корнелисов передаёт бандитам деньги, они собираются послать Амбросу весточку, с тем чтобы он возвращался за получением своей доли (или обсуждают в убежище причины, по которым сделка не состоялась). Если кого-либо из них арестуют или каким-нибудь другим образом привлекут к ответственности, бандиты соберутся здесь, чтобы решить, что делать дальше и стоит ли им пускаться в бега.

СУДЬБОНОСНАЯ ТЕЛЕГРАММА

Как только банда получит деньги, Барретт отправит молодого Галло в местное телеграфное отделение передать Амбросу Уайзнеру в Шейвертаун сообщение с просьбой поскорее вернуться в город с Адамом. Шейвертаун — слишком маленький городок, чтобы располагать собственным телеграфом, а потому сообщение приходится отправить в более крупный город Даунсвилль, откуда телеграмма дойдёт до Уайзнера только на следующий день.

Сама телеграмма адресована «Амбросу Уайзнеру, Шейвертаун, Нью-Йорк» и содержит следующее сообщение: «Амброс, они всё передали. Вы оба можете возвращаться назад, Рэй». Если протагонисты решают расспросить телеграфистку, та признается, что откорректировала ужасающую грамматику и орфографию юного джентльмена.

Если герои прослеживают банду Барретта до лачуги, они видят, как Галлю покидает пирс и отправляется в телеграфное отделение. У них есть все возможности задержать его прямо на улице, однако ничто не мешает им и подождать до отправки телеграммы, чтобы попросить службу в Даунсвилле придержать её и не отправлять дальше.

Налёт на хижину

В случае перестрелки Барретт посылает Хиггинса на крышу с одной из винтовок. Остальные члены банды отстреливаются из окна, однако единственным, у кого есть хоть какой-нибудь шанс подстрелить нападающих, остаётся Барретт, ведущий огонь из второй винтовки. Как бы то ни было, речь идёт о самом настоящем граде пуль.

Если сыщики решают совершить налёт на хижину самостоятельно, они могут втайне пересечь этот небольшой пирс и прокрасться до двери в убежище, не попавшись никому на глаза. Последнее требует двух проверок **скрытности** со сложностью 4 (либо со сложностью 3, если герои ждут появления тумана, или повышенной сложностью 5, если у бандитов есть причины ожидать неприятностей). При провале любой из этих проверок бандиты открывают огонь.

В качестве альтернативной возможности сыщики могут обратиться за помощью к стражам правопорядка. На то, чтобы собрать два фургончика, вмещающих по десять полицейских, должно уйти несколько часов, однако если жизнь ребёнка окажется под угрозой, полицейские и сами постараются предоставить героям как можно больше людей. Обратной стороной этой тактики служит очевидная лёгкость, с которой бандиты заметят группу полицейских, движущуюся к их убежищу. В этом случае они сразу запаникуют и откроют огонь.

В документах можно найти немало удобных укрытий, однако нельзя забывать, что Хиггинс и Барретт ведут обстрел из винтовок, а потому персонажи, вы-

Без рейда

Даже если героям не удастся проследить за бандой или отыскать нужную лачугу, *бесформенное отродье* всё равно наносит удар по хижине. А потому душевраздирающие крики бандитов и их жуткие смерти так или иначе привлекут внимание сыщиков. Если к этому моменту следователи уже покинули Нью-Йорк, они прочитают о катастрофе на следующее утро в газете, в которой также будет указано, что среди обломков хижины был обнаружен кусочек детского одеяла. Так персонажи смогут выследить Амбросса в Шейвертауне, расспросив местных о его происхождении.

давшие своё укрытие, становятся для них лёгкими целями. Самым рискованным предприятием может стать пересечение пирса, поскольку в этом случае герои оказываются под прицелом сразу нескольких орудий. Персонаж, решившийся пересечь пирс, должен пройти две проверки **атлетики**, поскольку эта попытка предполагает стремительный рывок из одного укрытия в другое. В случае провала протагонист лишается всякого укрытия, и бандиты открывают по нему огонь.

Попытка выбить дверь требует ещё одной проверки **атлетики**. Как только полицейские начнут проламывать дверь, бандиты попытаются сбежать... однако им не удастся далеко уйти.

СМЕРТЬ В ВОДЕ

Хозяева Амбросса собираются оборвать цепочку следов, ведущую к их деятельности. Бдящие знают, что, остановив расследование в районе пирса, они сделают раскрытие этого преступления невозможным. Для этого к нью-йоркцам подсылают к хижине Барретта ещё одно *бесформенное отродье*. По стечению обстоятельств нападение этого монстра приходится как раз на тот момент, когда герои совершают налёт.

Чудовище подплывает к пирсу сквозь воды Гудзона подобно густому масляному пятну, движущему-

Похищение



ся против течения. Вскоре оно начинает взбираться по шатким опорам пирса и просачиваться сквозь половицы. Из-под ног бандитов вырываются заострённые щупальца, с лёгкостью разрезающие мясо и кости. Чудовище обхватывает членов банды, после чего сдавливает их, как кобра. Оно просовывает свои щупальца в рты и ноздри и разрывает грудные клетки изнутри. Некоторые, — например, Галиано — пытаются дать отпор. Другие бросаются в воду или пытаются убежать вдоль пирса.

Не прекращая охотиться на преступников, монстр обхватывает щупальцами и опоры, поддерживающие пирс, вырывая их с корнем. Спустя какие-то мгновения после начала резни весь пирс обрушивается в речные воды.

Если к моменту атаки сыщики находятся в доках, они видят, как что-то стремительно поднимается из воды и просачивается в хижину. Спустя несколько секунд изнутри раздаются жуткие вопли и выстрелы, сменяющиеся леденящими душу звуками рушащейся плоти. Затем из хижины выскаки-

вает Галло, который пытается спастись бегством вдоль пирса. Его останавливает щупальце, которое захлёстывает голень бандита и утаскивает его обратно в лачугу.

Если к моменту появления монстра следователи находятся на самом пирсе или даже в лачуге, их ждёт смертельная опасность. Чудовище пытается убить всех, кто находится в хижине или на пирсе, а потому лучшим вариантом спасения служит простое бегство.

Персонажи, ставшие свидетелями нападения, теряют 3 пункта самообладания. Пребывание в хижине и прямое столкновение с монстром, учинившим резню вблизи от сыщиков, приводит к потере 6-ти пунктов. Чудовище обладает запасом из 20 пунктов **драки** и способно атаковать до трёх человек за раунд, добавляя по +1 к **защите** за каждую дополнительную цель. Тем не менее, *бесформенное отродье* сначала расправится с членами банды по одному, и только затем примется за невольных свидетелей.

Выполнив своё поручение, *бесформенное отродье* возвращается в воду реки и исчезает где-то в канализационных туннелях. Если герои каким-то образом упустили ключевую улику, ведущую их в Шейвертаун, один из преступников чудом переживает атаку и выныривает из воды, борясь за жизнь из последних сил. Для того чтобы получить необходимые сведения, кто-то из сыщиков должен нырнуть в Гудзон, где до сих пор рыщет монстр, подплывая к преступнику и вытащить его из воды, пока он шепчет: «Шейвертаун... дитя в Шейвертауне».

Путь в ШЕЙВЕРТАУН

Тип сцены: ключевая.

Ключевые улики: опрос местных жителей с целью обнаружения Амброса.

К этому этапу сценария сыщики уже должны обладать совершенно чёткими сведениями, ведущими в крохотное поселение Шейвертаун к западу от Нью-Йорка. Попасть сюда достаточно просто, учитывая, что сквозь поселение проходит железная дорога Делавэр-Истерн. Кроме того, сыщики вполне способны добраться сюда и своим ходом.

Персонажи, склонные к паранойе, могут прихватить с собой вооружённую группу полицейских. Герои, привыкшие действовать менее заметно, легко обойдутся и своими силами.

Путь в Шейвертаун проходит через скалистые холмы, густо поросшие искривлёнными деревьями. Во время путешествия начинает накрапывать холодный дождь, превращающий дорогу в болотистую смесь слякоти и грязных ручьёв, струящихся с окружающих холмов. Когда персонажи покинут городские улицы и взберутся на холмы, покрытые густым лесом, назначьте проверку **бдительности**. Сыщики, преуспевшие в этой проверке, начинают испытывать всё растущее чувство тревоги, словно вот-вот должно произойти что-то жуткое. Время от времени сквозь заливные дождём стёкла поезда или автомобиля герои успевают заметить какие-то царпины на камнях, напоминающие рисунки, которые они видели на камнях в саду Корнелисов. Если сыщики останавливаются, чтобы удостовериться в этом, им не удастся найти то место, в котором они якобы видели эти камни. Единственное, что они находят, — это камень, покрытый стран-

Шейвертаун

Шейвертаун существовали на самом деле. Это была небольшая деревня в несколько сотен человек, которые занимались лесной промышленностью. В 1938 г. Шейвертаун оказался одним из четырёх поселений, которыми власти решили пожертвовать, чтобы построить Пепактонское водохранилище. Деревня была затоплена. В Даунсвилле, в восьми милях к западу от Шейвертауна, возвели дамбу, и к 1954 г. на этом месте образовался обширный водоём. Разумеется, Шейвертаун никогда не был рассадником служителей сил Извне.

ным узором из трещин. Со стороны шоссе узор напоминает рунический знак.

Городок

Попав в долину Шейвертаун, сыщики замечают впереди шпиль церкви, возвышающейся над обступающими городок деревьями. Дорога ведёт мимо реки (притока Делавэр) в городок, который представляет собой всего лишь горстку утлых хижин и покосившихся лачуг. Шейвертаун пребывает на грани вымирания, и сюда уже давно никто не заглядывал.

Когда персонажи приближаются к городу, они замечают, как сквозь запотевшие стёкла на них подозрительно смотрят люди с бледными лицами.

Расследования в ШЕЙВЕРТАУНЕ

Тип сцены: расследование.

Самоуверенные персонажи могут сразу направиться к дому Уайзнера, однако более осторожные расспросят о нём в поселении. Разговаривая с обитателями Шейвертауна, герои, уже прошедшие проверку **бдительности** ранее, замечают, что у многих людей золотые коронки. Если спросить их об этом, местные станут уверять, что это древняя традиция их поселения, восходящая ещё к тем временам, когда в реке обнаружили золото (в действительности оно было даром со стороны *к'нь-янийцев*).

Гэри Олден, почтальон

Сотрудники почтового отделения в Даунсвилле могут направить героев к Гэри Олдену, почтальону из Шейвертауна, который, по слухам, знает всех в этом городке. Олден — угрюмый желтоглазый человек, который беспрерывно курит зловонные самокрутки. За несколько долларов — или под допросом — он может рассказать сыщикам, где проживает Уайзнер.

Проницательность позволяет героям предположить, что Олден что-то недоговаривает. Если сыщики надавливают на него посредством запугивания или предлагают немного наличных, он признаётся, что Амброс Уайзнер недавно вернулся в город и сейчас прячется в своей лачуге. Кроме того, почтальон добавит, что в последний раз, когда он посещал Уайзнера, ему почудился детский плач.

Герман Лонг, представитель города

Лонг считается лучшим городским лидером, которого мог позволить себе Шейвертаун: это шумный и злой человек, привыкший относиться ко всем чужакам с одинаковым недоверием. Если герои выступают в роли федеральных агентов (или хотя бы представляются таковыми), он начинает жаловаться на катастрофическую нехватку правительственного финансирования, в котором так нуждаются местные. Если они называются частными лицами, он в открытую говорит им, что не собирается иметь с ними дела, и настаивает на их уходе. Если они начинают спрашивать про Амброса Уайзнера, Лонг говорит, что «мальчишка Уйзнер» покинул городок уже несколько месяцев назад, и с тех пор никто его не видел.

Проницательность позволяет заметить, что Герман не уверен в отсутствии Уайзнера и просто хочет, чтобы назойливые собеседники поскорее оставили его в покое.

Церковь

Полуразрушенная церковь в центре города весьма необычна. Знание **архитектуры** позволяет заметить, что стиль, в котором она построена, не соответствует ни одному из других зданий в городке. Строение лишено столбов, поддерживающих крышу в других домах, а его корпус возведён по геодезическим принципам и представляет собой череду

арок и треугольников. В Шейвертауне уже давно нет пастора или другого духовного наставника. Официально церковь считается закрытой, однако ничто не мешает героям в неё войти.

Пройдя внутрь, сыщики обращают внимание на сильный запах плесени и гниения. Между скамеек растут грибы. На земле лежит одеяло и несколько консервных банок с фасолью, позволяющих предположить, что здесь кто-то ночует. На одеяле лежат три небольших камня, образующих треугольник. Каждый из них покрыт грубым спиральным узором, выгравированным на поверхности и напоминающим камни, найденные в саду Корнелисов.

На стенах можно увидеть старые изображения, покрытые толстым слоем грязи и плесени. История искусств или просто искусство позволяет героям расчистить этот слой грязи и обнаружить на одной из стен любопытную иллюстрацию библейской легенды о Преображении Господнем. Картина изображает Иисуса, Илию и Моисея, стоящих на горе. Что самое странное, складывается впечатление, будто они выходят из подземной пещеры, источающей голубоватый свет.

На другой стене изображены трое мужчин в костюмах восемнадцатого столетия, торгующие при свете луны с каким-то голубокожим существом в вычурной робе. Судя по картине, дело происходит за несколько ночей до новолуния.

Полоумный Зик

Если следователи решат изучить церковь или спрашивать о ней у местных, они могут наткнуться на Полоумного Зика, местного чудака и пьянчугу. Когда-то Зик был простым лесорубом, однако в один из дней ему не посчастливилось упасть с дерева и сломать себе обе ноги. Теперь он передвигается с помощью пары изношенных костылей, волоча за собой искривлённые ноги. Зик знает о существовании Бдящих под шейвертаунскими холмами, и именно их он винит в своей злосчастной судьбе. Зик невменяем и непоследователен, однако для героев он может послужить источником ценных сведений о городке и ужасах, скрывающихся в глубинах под его поверхностью. **Изнуряющая история** или бутылка дешёвого пойла позволяют разговаривать его на следующие темы:

Церковь: «Её построили где-то в сороковые, когда из глубин выбрались обитатели земных недр.

Они показали местным, как и что делать. Когда-то давно это были их земли, и местные хорошо им служили. Но всё это было в далёком прошлом. Теперь я присматриваю за этим местом и держу их подальше от людей. Они не выжили наружу уже добрую сотню лет. Целую сотню! Знаете ли, это ведь они поступили так со мной. Я сидел там, на дереве, а они заставили землю зашевелиться, и я упал. Они живут внутри холмов. И они нас ненавидят».

Амброс Уайзнер: «Уайзнеры прислуживали глубинным жителям сотню лет. Они делали всё, что требовалось тварям из недр, работая при дневном свете. И они не могли бросить их. Во всяком случае, в те чёрные дни. Эти твари, они как черви в голове, знаете ли. Всё время смотрят, чем вы занимаетесь. Уайзнер... я видел, как он появился в городе несколько дней назад. Пошёл в ту лачугу в лесу, что на склоне холма. Они живут под землёй, я не говорил? Как черви».

Глубинные жители: «По-моему, в старину их называли феями. Индейцы-то знали, что их следует бояться, и обходили холмы стороной. Нам нужно было поступить так же, а не торговать с ними. Они только кажутся людьми. Внутри они совсем другие. Они любят всё искажать. Заставляют землю дрожать, затуманивают мозги. Скоро наступит ночь, когда они появляются. Это будет в новолуние».

Хижина Уайзнера

Тип сцены: ключевая.

Хижина Уайзнера представляет собой обветшалое одноэтажное здание на окраине городка. Возведённое в тени скалистого холма, оно проседает, как если бы начало гнить изнутри. К лачуге взбирается по холму одинокая грязная дорожка, окружённая густыми кустарниками и почти непроходимым подлеском.

Рядом с домом припаркован автомобиль, подходящий под описание рабочего фургона, который подъезжал к дому Корнелисов в день похищения Адама. По участку вокруг лачуги бродят трое сторожевых псов.

Если герои в течение некоторого времени наблюдают за хижинкой, они заметят внутри движение: Амрос Уайзнер находится внутри со своей ста-

Дом в осаде

Если герои окружают дом в попытке предотвратить побег Амброса, тот решает использовать специальный туннель, выкопанный под лачугой. Выход из туннеля застелен подлеском и находится всего в нескольких ярдах от дома, однако он предоставляет Амбросу хорошее прикрытие, позволяющее выбраться незамеченным и броситься вверх по холму, где ему предстоит вступить в последнее противостояние с сыщиками.

рой матерью и Адамом. Они ждут ночи, когда портал в подземный мир откроется и они смогут передать малыша. Тем не менее, как только они заметят какие-либо свидетельства появления посторонних, похитители запаникуют. Марту Уайзнер можно описать как дородную пожилую женщину с угреватой кожей. Мать Амброса целиком посвятила себя кругу Бдящих. Раньше ей приходилось подолгу уговаривать Амброса, что ему тоже следует покориться воле *к'нь-янийцев*, однако теперь, когда Амброс «вернулся к традициям предков», она готова ради него на всё. Приближаясь к хижине, сыщики начинают улавливать приглушённые всхлипывания младенца.

Если герои подойдут слишком близко или решат ворваться в дом без предупреждения, псы Уайзнеров начнут яростно лаять. Это нечистокровные, но чрезвычайно озлобленные создания, большей частью принадлежащие к породе ротвейлеров, и они достаточно смелы, чтобы наброситься на персонажей.

Если действия сыщиков подталкивают Амброса к решительным мерам или просто заставляют его запаниковать, он бросается из лачуги вверх по холму. В то же самое время его мать Марта буквально вырывается из передней двери с пистолетом-пулемётом Томпсона и открывает огонь, покрывая грязную дорожку и непроходимый подлесок градом пуль. Подобное использование Томми-гана позволяет «Ма Уайзнер» добавить два пункта к запасу стрельбы, однако защита целей при этом возрастает на единицу за каждую дополнительную жерт-

Похищение

ву и ещё на единицу — за хорошее укрытие, которое предоставляют героям окружающие деревья.

МА УАЙЗНЕР

Способности: атлетика 4, стрельба 3 (5), здоровье 7, драка 5, самообладание 0, фехтование 5.

Оружие: +1 (томми-ган).

Для того чтобы не потерять из виду убегающего Амброса, сыщики должны либо броситься за ним без промедления, либо использовать для его отслеживания естественное.

АМБРОС УАЙЗНЕР

Способности: атлетика 8, стрельба 6, здоровье 7, драка 5, самообладание 3.

Оружие: +0 (пистолет).

Из глубин

Тип сцены: ключевая.

Дорожка взбирается вверх по холму, прорезая гущу деревьев. Преследующим его персонажам кажется, что Амброс опережает их всего на несколько шагов, пробираясь сквозь грязь, устилающую склон холма. Тем не менее, для того чтобы не упустить его из виду, им приходится проходить проверки атлетики. Практически у самой вершины холма Амброс делает рывок за грудой камней и исчезает. Добравшись до этой точки, герои обнаруживают ступени, ведущие под землю. Ступени отличаются поразительной гладкостью и ненадёжностью, хотя у Амброса проблем со спуском не возникает — герои слышат, как он с лёгкостью погружается в темноту, тяжело дыша и приглушая плач Адама полой рубашки.

Если у персонажей есть факел или другой источник света, они могут спуститься вниз без каких-либо сложностей. В обратном случае им придётся пробираться на ощупь, нащупывая пальцами странные гравировки на потрескавшихся стенах и спускаясь вниз по спиралевидной лестнице. Постепенно воздух становится холоднее и начинает пахнуть странными благовониями.

Наконец лестница выводит героев в широкую пещеру, тускло освещённую фосфоресцирующими мхами. Сыщики замечают Амброса Уайзнера, облокотившегося о стену в дальней части пещеры. На их глазах он начинает стучать одной рукой о камень, стараясь другой убаюкать Адама. Амброс кричит, что он здесь и, хотя

назначенное время ещё не пришло, им следует явиться немедленно. Если герои приближаются к Амбросу, он удваивает усилия, разбивая руку в кровь о неподвижную каменную стену. Он не пытается дать героям отпор и даже не сопротивляется, если они пытаются арестовать его или забрать Адама у него из рук. Вместо этого Амброс устало опускается на пол и произносит: «Они не пришли. Я не думал, что вы так быстро меня найдёте. Мы рассчитывали протянуть до новолуния, когда они явятся. Заберите этого проклятого младенца и оставьте меня здесь. Оставьте меня!»

К этому моменту Амброс уже полностью сдаётся, а потому он больше ничего не станет говорить. Стены пещеры отражают крики Адама эхом, однако как только любой из героев берёт плачущего ребёнка на руки и пытается его убаюкать, тот прекращает плакать и замолкает.

Персонажи получают возможность что-нибудь предпринять: забрать Адама или задержать Амброса. Спустя несколько мгновений дверь за спиной похитителя исчезает, буквально вырванная из этой реальности. Пещеру неожиданно окутывает голубоватый свет, напоминающий цвет молнии. Источником света служит раскрывшаяся пещера, которая теперь сливается с той, в которой стоят сыщики. Перед героями появляются к'нь-янийцы. Сам вид исчезающей стены вынуждает героев сделать проверку самообладания с риском потери 4-х пунктов.

Сыщики видят луч голубоватого света, в котором стоят двое подземных жителей. Их длинные волосы извиваются в наэлектризованном воздухе, а глаза испускают неземное сияние. Они отличаются андрогинностью, бледной кожей и какой-то зловещей аурой. Один из них держит в руке серебряный стержень, увенчанный лезвием для жертвоприношений. Другой стискивает в руках огромный излучатель, который, скорее всего, является оружием.

Первый из к'нь-янийцев поднимает своё копьё и указывает им на Адама. Другой неуверенно вскидывает излучатель. К'нь-янийцы застигнуты присутствием чужаков врасплох, поскольку не знают, враги они Амбросу или союзники. А потому встречу они начинают с телепатического исследования сознания персонажей. Жуткое чувство ментального вторжения провоцирует проверку самообладания с риском потери 1 пункта и вызывает образы Якоба Корниелеса, которые буквально заполняют сознание героев.

Изобретательные решения

Сообразительные сыщики могут найти и более удобное решение, чем просто броситься прочь или открыть огонь. Если герои вспоминают о гравировках, которые они видели на камнях в огороде Корнелисов (а ещё лучше — если они имеют при себе один из таких символов), они могут использовать эти символы для изгнания *к'нь-янийцев*. В качестве альтернативной возможности персонажи могут использовать момент телепатической связи для ведения переговоров с глубинными жителями. Несмотря на свою готовность хладнокровно принести мальчика в жертву, *к'нь-янийцы* просто хотят, чтобы он не стал опасным инструментом в руках Корнелисов. Если сыщики смогут пообещать жителям глубин, что они позаботятся о колдунах, *к'нь-янийцы* оставят им серебряное копье и вернутся в свой мир.

К'нь-яниец с копьем начинает тянуться к ребёнку, как будто прося персонажей отдать младенца ему. Если протагонисты отказываются, *к'нь-янийцы* посылают им другое телепатическое видение: в этой жуткой картине фигурирует обнажённая женщина, на которую с неба опускается тёмный, омерзительный силуэт — какая-то грубая фигура, которой вот-вот предстоит зачать настоящего монстра. В этом видении тело Адама неожиданно раздувается, утрачивая человеческий облик и превращаясь в неопишемый гибрид смертного и божества. Второе видение причиняет сознанию куда больший стресс, провоцируя проверку самообладания с риском потери 6-ти пунктов.

Если герои решают отдать Адама, *к'нь-яниец* протыкает его заострённым концом серебряного копья. Прозёрный насквозь, получеловеческий младенец начинает сжиматься каким-то непостижимым образом всё сильнее, по мере того как серебряный наконечник всё глубже проникает в его сердце. Его кожа стремительно облезает, открывая глазам анатомию, не имеющую

ничего общего с человеческой. Как только он умирает, *к'нь-янийцы* возвращают стену на место, оставляя в пещере Амброса и тело ребёнка.

Если герои хватают Адама и бросаются прочь или стреляют в подземных жителей, у них есть шанс взбежать обратно по лестнице на поверхность. Если бой принимает для *к'нь-янийцев* опасный оборот, они отступают, решая не рисковать своими вечными жизнями ради избавления от Адама. Один бросает серебряное копье на землю, словно в качестве дара противникам, в то время как другой взмахивает рукой, заставляя стену вернуться на место. Копье приземляется в дальней части стены, однако в момент возвращения камня Амброс оказывается заперт в каменной ловушке.

Если персонажи решают дать отпор жителям глубин, но Адам погибает, *к'нь-янийцы* попросту исчезают, зная, что они выполнили свою работу.

По стопам отца

Тип сцены: эпилог.

К этому этапу игры герои должны уже освободить Адама из мёртвой хватки Амброса Уайзнера (в обратном случае ребёнок погибает). *К'нь-янийцы* возвращаются в неведомые глубины, а Уайзнер либо попадает под арест, либо погибает.

Что теперь предпримут герои? В глазах окружающих Адам по-прежнему остаётся сыном Якоба и Хэрриет Корнелисов, а потому должен быть возвращён в их руки. На теле ребёнка отсутствуют признаки, говорящие о его гибридном, сверхчеловеческом происхождении, хотя если протагонисты позаботятся об образцах крови, химия или медицина докажет, что его кровь содержит элементы, решительно чуждые человеческой биологии.

Используя результаты анализа и дневник Марии в качестве доказательств, герои могут лишить Корнелисов прав опекают Адама, однако последнее потребует от них преодоления серьёзных политических и юридических препятствий. Доказать ответственность Якоба за смерть Марии и создание гибрида между человеком и чем-то иным — решительно невозможно. Конечно, сыщики могут инсценировать смерть младенца и анонимно подбросить его в другую семью, однако что произойдёт, когда Адам вырастет? ①



Возвращение в Ред-Хук

«В каждом из нас тяга к добру уживается со склонностью к злу, и, по моему главному убеждению, мы живём в неизвестном нам мире — мире, исполненном провалов, теней и сумеречных созданий. Незвестно, вернётся ли когда-нибудь человечество на тропу эволюции, но в том, что изначально ужасное знание до сих пор не изжито, сомневаться не приходится».

— Артур Мейчен.

Завязка

Когда в полицию обращается молодая женщина с просьбой выяснить, нет ли известий о её пропавшем брате, дело передают персонажам. Расследование приводит их к убитому букинисту и городской легенде о таинственном исчезающем здании.

Зловещая истина

На протяжении множества поколений среди тесных улочек и жилых домов района Ред-Хук процветала секта, поклоняющаяся Ньярлатхотепу, Мормо и другим порождениям Мифов. Расследование деятельности этого культа привело к сумасшествию Томаса Мелуона, о судьбе которого можно узнать из рассказа Г. Ф. Лавкрафта «Кошмар в Ред-Хуке». Хотя многие члены культа были арестованы и депортированы из страны, его учредители смогли избежать наказания, пройдя сквозь врата в другое измерение, в котором обитают их тёмные боги.

Вскоре после этого молодой исследователь мистических тайн Алаквин Хёрт начал составлять книгу о культе Ред-Хука. Выжившие члены секты приняли его в свой тайный круг, однако, поняв, что он собирается раскрыть их секреты окружающему миру, они попытались убить предателя, подослав к нему невидимое чудовище. Тем не менее, Алаквину удалось воспользоваться ритуалами культа, чтобы сбежать от охотника в Безымянный город.

Синopsis

Расследование начинается с того момента, когда персонажи связываются с женщиной, представляющей как Марлен Хёрт. Она заявляет об исчезновении своего брата и пытается узнать, не обнаружила ли полиция каких-либо следов пропавшего. В действительности эта женщина состоит в возродившемся культе Ред-Хука, где она занимает положение жрицы, известной как Моргана. И она твёрдо намерена отыскать Алаквина.

Осмотр квартиры пропавшего приводит героев к торговцу оккультными книгами и всевозможным уликам, указывающим на то, что Алаквин писал книгу о странных культах района Ред-Хук. Также они обнаруживают, что настоящая Марлен Хёрт также была похищена культом.

Протагонисты узнают истории о некоем прозрачном здании — древней башне, которая появляется и исчезает при лунном свете. В основе этой истории лежит факт существования Лунной башни, служащей каналом между земным измерением и Безымянным городом на Луне.

Хотя побочные сюжетные линии могут помочь персонажам лучше разобраться в истории культа и странных событиях настоящих дней, центральная часть расследования приводит сыщиков к встрече с культом Ред-Хука. Встреча заканчивается вынужденным бегством сыщиков сквозь врата в ужасающий Безымянный город, спастись из которого они могут лишь обнаружив другие врата, ведущие в родной Нью-Йорк.

Реакция антагонистов

В сущности, сюжет разворачивается под влиянием антагонистов, поскольку Моргана предпринимает колоссальные усилия за поимку Алаквина Хёрта. По мере того как сыщики подступают всё ближе к обнаружению культа, Моргана пытается саботировать их расследование и пустить их по ложному пути, — разумеется, в роли Марлен. В случае

Возвращение в Ред-Хук

неудачи она натравливает на них *невидимое чудовище* (см. описание сцены «Кульг наносит ответный удар» на стр. 48).

Условия победы

Частичную победу следователи одержат в том случае, если сумеют спастись из Безымянного города с неповреждённым рассудком. Также они могут вызволить настоящую Марлен Хёрт из святилища культа, а её брата — из Безымянного города, после чего, наконец, прогнать ред-хукский культ из Нью-Йорка.

Тени над Ред-Хуком

Центральным значением для приключения обладают действия и передвижения начинающего писателя Алаквина Хёрта и ред-хукской секты, деятельность которой он описывал в своей книге. Ниже приведена хронология основных событий, развернувшихся в городе до начала расследования.

1918 г.: Палатин Хёрт умирает, оставляя целое состояние своим детям Алаквину и Марлен.

1924 г.: Мелоун проводит операцию по пресечению деятельности ред-хукской секты, что при-

водит к обрушению здания и гибели множества полицейских.

Несколько лет назад: Алаквин начинает интересоваться оккультизмом и спиритизмом.

Год назад: Ред-хукский культ начинает восстанавливаться, открывая врата в Безымянный город, где ждут их тёмные покровители из числа богов и тайных хозяев.

Полгода назад: Алаквин начинает исследовать деятельность культа Ред-Хука.

Три месяца назад: Алаквин принимается за написание книги. Он нанимает Гая Гренвилла в качестве своего агента.

Два месяца назад: Алаквин встречается Моргану — женщину, известную в культе под именем Горго.

Месяц назад: Алаквина посвящают в культ, и он узнаёт некоторые магические тайны.

Две недели назад: Алаквин встречается с Гренвиллом, не замечая слежки со стороны агента Моргану. Тот понимает, что писатель собирается предать культ. По следу Алаквина отправляют *невидимое чудовище*, однако Хёрту удаётся сбежать в Безымянный город, использовав заклинание, изученное в культе.

Новое заклинание: Дверь в запределье

Это заклинание открывает врата из земной реальности в другое измерение, в котором воздвигнут загадочный Безымянный город. Именно его сектанты Ред-Хука считают затерянным Иремом. Заклинание опирается на использование земной луны в качестве линзы, а потому приводит к желаемому эффекту только в определённых местах, связанных с луной посредством инопланетной технологии, известной как лунный мост. Такие мосты естественным образом формируются в Стране грёз: один из них существовал в пустынях Востока, а другой время от времени появляется в Бруклине (см. описание Лунной башни на стр. 52).

Обратите внимание, что заклинание может использоваться только для проникновения в Безымянный город — для того, чтобы покинуть его, чародею потребуется другое заклинание.

Проверка самообладания: 5 (при наличии рейтинга оккультизма 4, при трате 1 пункта оккультизма 3). Если лунный мост не активен в момент произнесения заклинания (то есть заклинатель не видит луны или обращается к этим чарам после окончания текущего сценария), сложность повышается до 10.

Стоимость: 1 пункт самообладания. Кроме того, если заклинатель не является кровным потомком народа, проживавшего в Безымянном городе, есть шанс, что вместо проникновения в другое измерение он будет сожран *невидимыми чудовищами*, обитающими на грани реальности.

Время активации: для активации заклинания требуется произнести магическую формулу «Литахия Ктхиим».

Возвращение в Ред-Хук

Предполагая, что Алаквин избежал смерти в когтях чудовища и по-прежнему остаётся угрозой для культа, Моргана предпринимает дальнейшие шаги для защиты своих секретов. Она посылает Гаю Гренвиллу письмо с угрозой, в котором призывает его не вступать в дальнейшие отношения с Хёртом.

Неделю назад: Моргана врывается в квартиру Алаквина и обыскивает её, в результате чего похищает его заметки и книги.

Пять дней назад: сестра Алаквина Марлен посещает квартиру брата и встречается там Моргану. Она принимает Моргану за любовницу брата и приходит в ярость, когда Моргана отказывается рассказать ей, где Алаквин. Моргане удаётся проследить за Марлен до дома, откуда её похищают, чтобы держать в качестве козыря на случай появления Хёрта. Как только она утратит ценность в роли заложницы, её принесут в жертву.

Два дня назад: по-прежнему не получив ни слова от Хёрта, Моргана начинает собственное расследование: она представляется окружающим как Марлен и занимает квартиру Алаквина.

Сцены

Просьба о помощи

Тип сцены: вступление.

Ключевые улики: исчезновение Алаквина Хёрта, визитная карточка.

К началу сценария герои должны обладать репутацией сыщиков, умеющих справляться со сложными и странными делами. Именно поэтому, когда в полицейском участке появляется странная женщина, дежурный офицер без малейших колебаний свяжется с протагонистами. Леди пришла сообщить об исчезновении брата, однако она ещё рассказывает какой-то вздор о кошмарах Ред-Хука и лунных людях. Не могли бы сыщики разобраться в её проблеме? Она ждёт внизу.

«Марлен Хёрт» оказывается черноглазой женщиной с яркой внешностью, вероятно, греческого или турецкого происхождения, с пышными угольными волосами. Она хорошо одета, хотя знание психоанализа позволяет отметить, что она выглядит немного смущённой. Женщина носит серебря-

ное ожерелье и серебряные кольца. Когда сыщики спускаются к ней, она уже поднимается, чтобы уйти, заметно раздражённая, что ей предлагают поговорить ещё с одной группой бесполезных полицейских.

Если следователи спрашивают, кто она, «Марлен» рассказывает, что её имя — Марлен Хёрт. Она живёт со своим братом Алаквином, писателем и начинающим журналистом. Он пропал без вести шесть дней назад, и она понятия не имеет, куда он мог деться. Алаквин рассказывал ей какие-то странные вещи о лунных людях и монстрах в Бруклине, и она опасается, что он утратил чувство реальности. «Марлен» посетила участок в попытке узнать, не находили ли полицейские Алаквина на улицах. Поначалу складывается впечатление, что ей не слишком хочется обсуждать всю эту ситуацию, однако, заговорив с сыщиками, она постепенно раскрывается, и становится ясно, что беспокойство за брата борется в ней с нежеланием иметь дело с полицией. По её словам, Алаквин всегда был не самым самостоятельным человеком, и порой она даже сомневалась, что он действительно сможет чего-то добиться в жизни. **Проницательность** или **психоанализ** позволяют следователю понять, что на самом деле женщина беспокоится куда больше, чем кажется, и вполне вероятно, что она просто пытается убедить себя, что Алаквин в безопасности.

Кроме того, **проницательность** открывает следователям, что сестра Алаквина что-то скрывает. У игроков появляется шанс вложить три пункта **допроса** или **проницательности**. Если они это делают, у них складывается впечатление, будто «Марлен» стремится к какой-то цели, а потому можно предположить, что она лгала на протяжении всего разговора. Если надавить на неё, «Марлен» признается, что брат поговаривал о поездке в Европу, однако она полагала, что он обсудит такое решение в первую очередь с ней.

Женщина уходит, оставляя протагонистам визитную карточку своего брата, которая гласит:

Алаквин Хёрт
Писатель и историк
Квартира 302
Шалпер биндинг
Трайбека, Манхэттен
Нью-Йорк

Возвращение в Ред-Хук

Первые шаги

Прежде чем герои выйдут на улицы города, они могут узнать кое-какие факты, относящиеся к этому делу.

Антропология: черты лица, манера поведения и в целом вся внешность Марлен Хёрт решительно не похожи на североευропейские.

История искусств: Марлен носит курдское ожерелье, которое изображает луну. Если у сыщика появляется возможность тщательно изучить его, он обнаруживает символ, вырезанный на обратной стороне изделия. Этим символом оказывается руна ред-хукской секты, которую сыщик может распознать ценой двух пунктов **окультизма** или в результате изучения полицейских отчётов о рейде, проведённом в 1924 г. для пресечения деятельности культа в Ред-Хуке.

Полицейский жаргон или бюрократия: если персонаж упоминает необычное имя Алаквина, разговаривая с дежурным офицером, или проверяет отчётные записи, он обнаруживает, что Алаквин Хёрт оставил в городском отделении полиции письмо, в котором просил разрешения ознакомиться с отчётами об инциденте в районе Ред-Хук.

Статус: обладатель статуса 5 или выше сам вспоминает имя Хёрта — Палатин Хёрт умер вместе с женой от испанского гриппа в 1918 году, оставив своё состояние двум маленьким детям. Эта история запомнилась полицейским из-за судебного разбирательства с участием брата Палатина Джейкоба, который пытался оспорить завешание усопшего.

Известная история или окультизм: район Ред-Хук обладает зловещей репутацией. Полицейский рейд, организованный для пресечения деятельности курдской секты, окончился гибелью нескольких полицейских. Расследование вёл детектив Томас Мелоун; вскоре после этого он вышел в отставку и отправился куда-то в сельскую местность. Он испытывает страх перед крупными городами.

Если сыщики решат, что история с пропавшим писателем не стоит свеч, непостижимые события «Безумия в лунном свете» должны подтолкнуть их к действиям.

Пропавший мистер Хёрт

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: исследования Хёрта в Ред-Хуке, Гай Гренвилл, Кайнак Билгинин.

Квартира Хёрта находится в богемном районе Нью-Йорка, полном мелких книжных магазинов, театров и кафе. Следователи быстро обнаруживают, что Хёрт являлся известной личностью в этом районе, хотя многие и считали его чудачком. У него практически не было близких друзей, однако он регулярно появлялся в здешних кафе и книжных магазинах. Любимое заведение Хёрта называется «Одинокый пастырь» — этот кафетерий пользуется большой популярностью у студентов, писателей и представителей богемы.

Окультизм, уличное чутьё или торговля: несколько прямых вопросов или бесплатных напитков для завсегда-другого позволяют узнать, что Хёрт регулярно наведывался в Ред-Хук. В последнее время его поведение изменилось, словно он начал что-то скрывать. Кроме того, он стал расходовать деньги с редкой экономией, чего раньше за ним не наблюдалось.

Торговля или книжные изыскания: если спросить о Хёрте в местном книжном магазине, специализирующемся на скупке подержанных книг, продавец расскажет, что за последние несколько месяцев Хёрт продал большое количество книг из домашней коллекции. Многие из них до сих пор стоят на полках. Осмотр этих книг показывает, что некоторые из них были приобретены где-то в Бруклине, в местечке, известном как «Кайнак Билгинин». Книги промаркированы как на английском, так и на турецком.

Известная история: несколько дней назад в кафетерии появлялась темноволосая женщина редкой красоты. Она спрашивала о Хёрте. С тех пор её видели в этом районе всего несколько раз. Если герои скажут, что она сестра Хёрта, хозяева кафетерия реагируют с изумлением: «Алаквин иногда говорил о своей сестре, но всегда называл её домоседкой и серой мышкой». Вложение одного пункта **известной истории** позволяет узнать кое-какие слухи, согласно которым Хёрт работал над новой книгой и даже нанял собственного агента. Если после этого персонаж потратит 1 пункт **теологии** или по 1

Возвращение в Ред-Хук

пункту и оккультизма, и книжных изысканий, он быстро составляет перечень литературных агентов Нью-Йорка, занимающихся книгами о ред-хукских сектах, и этот перечень исключительно короток. Несколько телефонных звонков приведут персонажей к двери Гая Гренвилла: см. описание сцены «Агент».

Джейкоб Херт

Ключевые улики: адрес Марлен.

Злой дядя Алаквина служит в этой истории чем-то вроде уловки: Джейкоб не имеет никакого отношения к Мифам или тёмной деятельности культа. Это просто усталый старик, который горько сожалеет о прежней истории с судебным процессом. Он считал, что его брат был гораздо богаче, чем оказалось на самом деле, и что в завещании были упущены пункты касательно многих частей его состояния. Тем не менее, остальные члены семьи так и не простили его, и с тех пор он уже редко видит единственных живых родственников его брата: племянницу Марлен и племянника Алаквина. Он проживает в Вестчестере.

Джейкобу ничего не известно об исчезновении Алаквина, но он встретит это известие без особого удивления. Мальчик всегда был странным. Он спрашивает, разговаривали ли персонажи с Марлен — «ведь она посещает парня раз или два в неделю», — что игроки могут взять на заметку как несколько противоречивое обстоятельство.

Если сыщики просят его об этом, он может дать адреса как Марлен, так и самого Алаквина. Адрес Алаквина совпадает с тем, который уже имеется у персонажей, однако Марлен, если верить Джейкобу, живёт в совершенно другой квартире в Манхэттене.

Отчеты о культе Ред-Хука

Тип сцены: описание.

Ключевые улики: Кайнак Билгинин.

Скорее всего, персонажи решат ознакомиться с полицейским досье, составленным по итогам предыдущего расследования в Ред-Хуке. Для того чтобы узнать детали произошедшего, игроки могут просто прочитать рассказ «Кошмар в Ред-Хуке». Официальный же полицейский отчет куда менее мрачен и вместе с тем — менее информативен.

Детектив Томас Ф. Мелоун вел дело Роберта Сайдема, богатого жителя Нью-Йорка, родственники которого полагали, что он сошёл с ума. Сайдем располагал собственной квартирой в Паркер-Плейс, район Ред-Хук, в дополнение к своему старому особняку во Флетбрасхе. Там он проводил всё больше и больше времени в компании известных преступников и таинственных иностранцев. Сам он утверждал, что изучает фольклор курдских эмигрантов, живущих в этом районе.

Многие из новых партнёров Сайдема получили известность как бутлегеры и контрабандисты: ходили слухи, что под Ред-Хуком располагаются скрытые туннели и причалы, в которых незаконные товары доставляют на берег на лодках, спускающихся туда с грузовых пароходов. Расследование привело полицию к полузаброшенной церкви, которая также использовалась в качестве танцевального зала и слыла местом встречи бандитов Ред-Хука.

Значимость этого расследования существенно возросла после того, как пропали без вести несколько местных детей, а горожане стали заявлять, что похитители — дьяволопоклонники из числа иммигрантов. Полицейские рейды, направленные сразу в несколько зданий, включая танцевальный зал и квартиру Сайдема, не привели к обнаружению пропавших детей, однако позволили найти существенные доказательства процветания странных оккультных верований в этом районе. Одна фотография, сделанная в полуподвальной квартире Сайдема, запечатлела неизвестный символ, вычерченный в центре магического круга.

Второй полицейский рейд в Ред-Хуке, пришедшийся на июнь, также не привёл к обнаружению пропавших детей, однако позволил полиции найти потайной подземный туннель, используемый контрабандистами. К сожалению, целая череда зданий в Паркер-Плейс обвалилась и погребла под обломками несколько офицеров и большинство иммигрантов, подозреваемых в похищении. Детектив Мелоун, возглавлявший рейд, выжил только потому, что в момент трагедии находился в подвале. Впоследствии он ушёл в отставку и уехал в Род-Айленд.

Между тем, поведение Сайдема изменилось. Бывший отшельник вдруг стал проявлять неожиданную склонность к общению, кульминацией которой стала его помолвка с мисс Корнелией Герритсен Бей-

Возвращение в Ред-Хук

сайд. Некоторые даже рассказывали, будто пожилой Сайдем стал выглядеть значительно моложе.

В июне он взял Герритсен в жёны и ушёл в море на борту корабля Канард Лайн. В тот вечер Сайдем и его жена умерли при загадочных обстоятельствах: их нашли в запёртой каюте не просто мёртвыми, но буквально разодранными каким-то свирепым зверем. Матрос, взломавший дверь в каюту, сошёл с ума и покончил с собой в психбольнице несколько лет спустя. Через считанные минуты после обнаружения тел с кораблём поравнялся грузовой пароход, экипаж которого потребовал, чтобы труп Сайдема передали ему. Для подкрепления своего требования экипаж предъявил записку самого Сайдема с просьбой о выдаче его мёртвого тела.

Томас Мелоун: вложение одного пункта **книжных изысканий** позволяет сыщикам обнаружить отчёт детектива Мелоуна, написанный вскоре после рейда в Ред-Хуке. Кроме того, персонажи могут отправиться в Чепашет в сельской части Род-Айленда, чтобы поговорить со ста-

рым детективом напрямую. Мелоун утверждает, что в подвале дома на Паркер-Плейс он нашёл дверь, которая открылась с другой стороны и затянула его в кошмарный город колоссальных размеров. Там он стал свидетелем жуткого бракосочетания между ходячим, гниющим трупом, который некогда был Робертом Сайдемом, и чем-то поистине нечеловеческим, что дьяволопоклонники называли Лилит. Врачи заверили детектива, что это был только сон, хотя его нашли в подвале обвалившегося здания рядом с иссохшим трупом, который впоследствии был идентифицирован посредством анализа зубов как Роберт Сайдем.

Если протагонисты свяжутся с Мелоуном напрямую, они увидят, что старый детектив не горит желанием помогать следствию. Дьяволопоклонники куда старше, — а, по его мнению, и сильнее, — чем добропорядочные христиане, а потому земной мир в конечном счёте отойдёт им. Тем не менее, он рекомендует книжный ма-



Возвращение в Ред-Хук

газин «Кайнак Билгинин» как надёжный источник информации — его хозяин Салджук активно помогал Мелону в ходе того трагического расследования.

КВАРТИРА ХЁРТА

Тип сцены: расследование
Ключевые улики: адрес Марлен, Кайнак Билгинин, Гай Гренвилл, исследование Хёрта в Ред-Хуке.

Если протагонисты посещают «Марлен», чтобы задать ей вопросы по поводу исчезновения её брата или осмотреть его квартиру, используйте материал, описанный ниже в сцене «Разговоры с Марлен». Если сыщики начинают подозревать, что «Марлен» — далеко не та, кем кажется, переходите к «Противостоянию Марлен», которое также описано ниже.

Квартира Хёрта находится в фешенебельном здании, на первом этаже которого вдоль стены расположены почтовые ящики. Здесь же можно увидеть швейцара в униформе, который ждёт гостей у лифта и готов их обслуживать. Если герои спросят швейцара о мистере Хёрте, он сообщит, что писателя не было дома в течение нескольких дней. В квартире же сейчас проживает темноволосая женщина. При наличии навыков **торговли** или **уличного чутья** персонажи могут передать ему сложенную пятидолларовую купюру, которая позволит узнать, что женщина была довольно редким гостем в квартире Хёрта и появлялась только в последние несколько месяцев. Когда герои покидают лифт, швейцар просит их напомнить женщине, чтобы она уняла свою собаку, поскольку жители уже начинают жаловаться на шум.

Протагонисты могут осмотреть почтовые ящики. В одном из них, под номером 302, обнаруживается несколько писем. **Взлом** позволяет сыщикам открыть ящик и прочитать почту Алаквина.

Письма: большинство из них не имеет отношения к исчезновению Алаквина, однако четыре представляют особый интерес для расследования.

- Уведомление из магазина «Кайнак Билгинин» в Бруклине, хозяин которого благодарит Хёрта за чек и информирует джентльмена, что экземпляр «Мифологических циклов Шумера и других культур Месопотамии» доступен в продаже. Письмо датировано двумя неделями ранее.

- Письмо от Гая Гренвилла, литературного агента, который просит Хёрта встретиться с ним при первой возможности. Адрес офиса Гренвилла упоминается в том же письме. Оно датировано десятью днями ранее.
- Письмо от Марлен Хёрт, интересующейся, не сломался ли у её брата телефон, поскольку она никак не может до него дозвониться. В конверте указан обратный адрес Марлен — это её квартира в Манхэттене. Письмо пришло неделю назад.
- Второе письмо от Марлен Хёрт, на этот раз пятидневной давности. Она гневается на своего брата и спрашивает, почему он ей не ответил. И что за грубая женщина проживает в его квартире? Что, во имя всего святого, с ним происходит? Обратный адрес Марлен напечатан на обратной стороне конверта.

Квартира: квартира Хёрта выглядит неожиданно пустой: в ней расположено множество книжных полок, как и приличествует будущему писателю, однако на них стоит всего несколько книг. Также здесь находится хорошо обставленная гостиная с совершенно новым ковром на полу. В кабинете всё так же отсутствуют книги, а письменный стол хозяина почти пуст. На нём лежат только несколько записок и клочки бумаги, однако вполне очевидно, что ящики недавно опустошили. Среди немногих интересных вещей во всей квартире внимание сыщиков привлекает картина в раме, висящая на стене и изображающая фантастический город, в котором особенно выделяется странная бледная башня. Также интерес может вызвать изрядно потрепанная книга с картами улиц Нью-Йорка, особенно сильно заляпанная на страницах, посвящённых Южному Бруклину, и красивое издание «Тысячи и одной ночи» — закладка лежит в самом начале сказки «Али-Баба и сорок разбойников». Остальную часть квартиры можно изучить лишь в том случае, если «Марлен» отсутствует в ней или если кто-либо из сыщиков отвлекает её.

- В квартире две спальни, одна из которых лишена каких бы то ни было личных вещей. Вторая спальня явно принадлежит Алаквину: шкафы забиты одеждой, а книжные полки уставле-

Возвращение в Ред-Хук

ны романами и другими непритязательными произведениями.

- Окно в кухне разбито, и холодный ветер со свистом проходит сквозь трещину. На полу заметны довольно глубокие царапины.

- Несмотря на то, что швейцар упоминал собаку, в квартире нет признаков каких-либо питомцев.

Искусство или сбор улики: ковёр на полу явно не вяжется с окружающей мебелью. Он совершенно новый и плохо сочетается с окружающими предметами. Если заинтригованным сыщикам удастся поднять края, они ясно видят несколько глубоких борозд или царапин, оставшихся на деревянном полу. Если сдвинуть ковёр целиком, станут видны глубокие выбоины, оставленные чем-то вроде когтей: это явно следы какого-то дикого зверя. В углублениях можно заметить кровь: пол был вымыт, но даже самая тщательная уборка не в состоянии скрыть все следы крови.

История искусств или архитектура: картина, повешенная в кабинете, явно принадлежит кисти какого-то одержимого гения. Архитектура изображённого на ней города представляет собой непонятное сочетание современного стиля и ближневосточных мотивов: многие здания не согласуются с законами физики, словно вторя картинам Эшера.

Книжные изыскания: очевидно, что в этой коллекции отсутствуют определённые экземпляры. Кто-то спешно забрал многие книги Хёрта.

Судмедэкспертиза или сбор улики: в квартире обнаруживаются признаки борьбы. Складывается впечатление, будто кто-то с огромной силой врезался в кухонную дверь, повредив петли, как если бы он пытался выбить её. На кухне отсутствует разделочный нож, в то время как на одном из шкафчиков остался след от соответствующего лезвия, как если бы кто-то, стоявший на кухне, панически размахивал ножом. В углу лежит клочок ткани, вероятно, оторванный от твидового пиджака.

Прикладное естествознание: в нескольких местах в туалете оставлена корка засохшей грязи, как если бы Хёрт заходил сюда после того, как побывал на морском побережье. Тем не менее, нет никаких причин предполагать, что Алак-

вин любил прогулки на свежем воздухе. Знание химии или трата одного пункта судмедэкспертизы позволяет распознать в этих пятнах следы грязи и мусора, зацепившегося за подошвы и явно принадлежащего береговой линии рядом с районом Ред-Хук в Бруклине.

Разговоры с Марлен

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: отсутствуют.

В любом разговоре с сыщиками «Марлен» пытаясь:

- выяснить, знают ли они, где прячется Алаквин Хёрт;
- если они не знают, их следует подтолкнуть к прояснению его судьбы после бегства от культа;
- убедиться, что при этом они ничего не знают о возродившемся культе Ред-Хука, и ответить их от изучения этой темы.

Жрица прибегнет к любой тактике, которая приблизит её к этим целям: она будет пользоваться обманом, соблазном, завуалированными угрозами или игрой в невинное любопытство. Попробуйте изобразить её так, чтобы игроки по возможности начали воспринимать её как союзника: пусть они захотят помочь ей. Она будет намекать на то, что Алаквин сошёл с ума и что она боится не только за свою безопасность, но и за безопасность близких ему людей.

Если протагонисты спросят её о последней работе брата, она скажет, что ей мало об этом известно. По её словам, он был заинтересован во всевозможном оккультном вымысле и даже поговаривал, что хотел написать книгу на эту тему. Если герои упомянут, что Гренвилл рассказывал о споре между ней и Алаквином, она скажет, что новость о найме литературного агента вызвала в ней понятный гнев из-за желания брата потратить столько времени на своё нелепое увлечение. В её голосе начинает чувствоваться страх: что если вещи, которые описывал её брат, на самом деле реальны?

Если следователи найдут доказательства, подтверждающие, что Марлен имеет собственную квартиру, она спешно заверит их, что хотя у неё действительно есть, где жить, она переехала в эту квартиру, чтобы заботиться о ней, пока он не вернётся.

Возвращение в Ред-Хук

Окно в мир

Окно на кухне было разбито Хёртом, когда он открыл врата в Безымянный город, и это треснувшее стекло до сих пор хранит в себе отголоски той жуткой магии, которую он использовал. Оказавшись на кухне, персонаж с высокой бдительностью или развитым оккультизмом видит серебристое свечение, исходящее из трещины в стекле. Взглянув сквозь неё, он на мгновение видит кошмарный город: циклопические чёрные башни возвышаются над туманными улицами, над которыми парят невиданные крылатые создания, а вдали устремляется в небо страшная, бледная башня, образующая мост между городом и болезненной желтизной странной луны в бесцветных небесах. В видении эта башня мерцает.

Видение провоцирует проверку самообладания со сложностью 4 и риском потери 4 пунктов.

Если следователи спросят, есть ли у «Марлен» собака, она ответит, что присматривала за питомцем друга, однако уже вернула его назад.

Агент

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: «Марлен» — не та, за кого себя выдаёт, Кайнак Билгинин.

На литературное агентство Гренвилла указывает латунная табличка, красующаяся на грязной стене каменного дома в Бруклине. Само агентство располагается в небольшом офисе, попасть в который можно, только поднявшись на несколько этажей по узкой лестнице. Гренвилл — упитанный человек, страдающий от хронического несварения желудка, на которое он жалуется всем, кто окажется поблизости. Основная его деятельность — выявление молодых писателей для их продвижения на рынке бульварной литературы, если те готовы работать на условиях платы за количество слов. Он возлагал определённые надежды и на Алаквина, одна-

ко был разочарован, поняв, что молодой человек верит во все эти разговоры о культах и космических божествах и рассматривает свои произведения как серьёзное социально-антропологическое исследование.

Когда на пороге его офиса появляются сыщики, он начинает заметно нервничать, что способствует обострению его вечного несварения. Он отказывается признавать, что ему известен человек по имени Алаквин Хёрт, и повторяет это со всё возрастающим напором, если только герои не используют **успокаивание** или **допрос** (либо пока они не покажут ему одно из писем из ящика Хёрта), после чего он устало откинется в кресле.

«Послушайте, я понятия не имею, во что встрял этот Хёрт. Он писал книгу о сумасшедших жрецах и магах. Я хотел продать её как фантастическое произведение, но он начал настаивать, будто всё это происходило наяву. Я решил было, что всё это вздор, но потом начал получать письма с угрозами».

Он передаёт персонажам пачку машинописных посланий. Все они были переданы из рук в руки, а потому не оснащены какими-либо печатями или штампами. Первое письмо гласит:

«ХЁРТ — ПОКОЙНИК, КАК И ЕГО ДРУЗЬЯ. СОЖГИТЕ ЛЮБЫЕ ЗАМЕТКИ И ПИСЬМА, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЛИ ОТ НЕГО, ВЫКИНЬТЕ ИЗ ГОЛОВЫ ВСЁ, ЧТО ОН ГОВОРИЛ, ЗАБУДЬТЕ, ЧТО ОН КОГДА-ЛИБО СУЩЕСТВОВАЛ, И, ВОЗМОЖНО, ВЫ ИЗБЕЖИТЕ ЕГО СУДЬБЫ».

Второе послание написано через несколько дней после первого.

«НЕДУМАЙТЕ, ЧТО МЫ ШУТИМ. НЕДУМАЙТЕ, ЧТО НАС НЕТ. НАША РУКА СЖИМАЕТСЯ НА ВАШЕМ ГОРЛЕ. СОЖГИТЕ ЗАПИСИ ХЁРТА И ЗАБУДЬТЕ, ЧТО ВЫ ЕГО ЗНАЛИ. ЕСЛИ ОПУБЛИКУЕТЕ ЧТО-НИБУДЬ ИЗ ЕГО НАРАБОТОК, МЫ ВАС УБЬЁМ. МЫ НАБЛЮДАЕМ».

«Это ещё не всё», — признаётся Гренвилл. — «Я то и дело замечаю на улице незнакомцев, которые смотрят на меня! И... собаки, я слышу их каждый вечер, они рычат и царапаются».

Возвращение в Ред-Хук

в мою дверь. Однажды ночью, клянусь, они были в моей квартире».

Если спросить агента о Хёрте, Гренвилл ответит, что Хёрт связался с ним три месяца назад посредством письма, в котором говорилось, что он работает над книгой о культах современной Америки. С того момента Гренвилл виделся с Хёртом четыре или пять раз — вся эта идея о культах казалась ему бессмысленной, но агент надеялся убедить Хёрта переписать работу в качестве фантастического произведения и продавать главы в его журнал одну за другой. Больше всего Хёрт интересовался культом Ред-Хука, зародившимся среди иммигрантских семей.

На предпоследнюю встречу с Гренвиллом Хёрт пришёл в очень странном настроении. Казалось, что он был пьян, потому что он говорил, будто «вписал своё имя в Книгу Смерти и получил пепельное благословение отца». Он сказал что-то о «разговорах с упырями, которым было не менее трёх столетий» и «видел, как люди с криками падают с лунного моста». Гренвилл попросил Хёрта, чтобы тот вернулся на следующий день.

Хёрт действительно пришёл на следующий день, и на этот раз он выглядел так, словно «до него уже скоро доберётся старуха с косой». Он рассыпался в извинениях, объясняя всё тем, что сам принял участие в церемонии культа и был «поражён этим откровением до глубины души». Писатель настаивал на том, что ему необходимо завершить книгу, и утверждал, что первый его проект уже готов для прочтения. Гренвилл заверил Хёрта, что он уделит ему максимальное внимание, как только Алаквин закончит писать всю эту чёртову работу. После того как Хёрт вышел из офиса, Гренвилл услышал какой-то спор на улице. Выглянув в окно, он увидел Хёрта прямо под своим офисом, где Алаквин спорил с прекрасной темноволосой женщиной. Если протагонисты описывают «Марлен», Гренвилл без колебаний распознаёт в ней женщину, которую он тогда увидел.

Если сыщики спросят о заметках Хёрта, Гренвилл ответит, что он сжёг всё, что только прислал ему Хёрт, хотя этого было немного — несколько машинописных страниц, повествующих о Мормо, греческой богине, которая была всего лишь маской божества по имени Ня... дальнейшие слогги имени

он забыл. У Гренвилла, впрочем, есть одна зацепка для следователей: Хёрт упоминал какую-то книжную лавку, которая помогла ему в исследованиях. Это турецкий магазинчик под названием «Кайнак Билгинин».

Проницательность подтверждает, что Гренвилл, кажется, говорит правду: трата одного пункта позволит сыщику понять, что агент и в самом деле рад этому разговору, поскольку он предоставил ему возможность сбросить все страхи со своей тучной груди.

Психоанализ позволяет предположить, что у Гренвилла быстрыми темпами развивается паранойя.

Знание **окультизма** помогает заполнить недостающие слогги имени божества до полной формы «Ньярлатхотеп».

КВАРТИРА МАРЛЕН

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: исследования Хёрта в Ред-Хуке, автомобиль со следами костей, закусочная на Пионер-стрит.

Марлен Хёрт в квартире отсутствует: жрецы забрали её из дома и до сих пор держат в Ред-Хуке. Похищение было организовано по приказу Морганы. После того как Марлен появилась перед жрицей в квартире Алаквина, Моргана проследила за ней до дома. Той же ночью члены культа ворвались в здание через заднюю дверь и направились прямо к квартире Марлен на пятом этаже. Они сорвали замок и схватили спящую девушку, после чего усыпили её хлороформом и отнесли в поджидающий внизу автомобиль. На следующий день Моргана посетила квартиру в надежде найти здесь какие-либо записи Алаквина.

В этот жилой комплекс с видом на Центральный парк ведут сразу несколько улук. Из разговора с управляющим станет ясно, что мисс Хёрт не было дома уже несколько дней, однако это вполне нормально, поскольку на Лонг-Айленде у неё есть кое-какие друзья, которых она регулярно навещает. Перед тем как сыщики входят в квартиру, они могут узнать некоторые сведения о похищении девушки.

Изустная история: какие-то люди иностранного вида слонялись вокруг здания несколько дней назад. Полиция должна что-то сделать! Трата одного пункта **изустной истории** позволяет герою услышать длинную и бессвязную тира-

Возвращение в Ред-Хук

ду о чертовски шумной машине в переулке позади здания.

Взлом: за исключением передней двери, единственный путь в здание пролегает через служебный вход позади него. Задняя дверь была мастерски взломана грабителями. Дверь Марлен вскрыли отмычками.

Судмедэкспертиза: следы шин в проулке позади здания заставляют предположить, что автомобиль рванул с места на довольно высокой скорости. Покидая проулок, он зацепил стену, оставив пятна чёрной краски на кирпичах.

Сами квартира разграблена. Ящики были вскрыты силой, книги извлечены из шкафа, одежда сорвана с вешалок в гардеробе. Письма и другие документы свалены в одну стопку.

Фотография на стене запечатлела Алаквина и Марлен Хёрт. Реальная Марлен сильно напоминает своего брата и не имеет ничего общего с Морганой. Над фотографией спешной рукой намалёван странный символ — это руна ред-хукского культа.

Обыскивая квартиру в поисках улики, сыщики получают следующие сведения:

Химия или фармацевтика: от постели Марлен слегка пахнет хлороформом, а пропитанную им тряпку можно обнаружить в мусорном ведре.

Сбор улики: в том же ведре, на самом дне, лежит спичечный коробок из дешёвой закусочной на Пионер-стрит в Ред-Хуке. Алаквин выбросил коробок, когда посещал сестру несколько недель назад.

Оккультизм или проверка полицейских отчётов о рейде 1924 г.: символ над фотографией является знаком, который использовала ред-хукская секта.

Становится очевидно, что Марлен была похищена тем же культом, который, по всей вероятности, отвечает и за исчезновение её брата.

Торговец книгами

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: ритуалы культа, исследования Хёрта в Ред-Хуке.

Магазинчик «Кайнак Билгинин» располагается в центре небольшого иммигрантского района в Бруклине, в одном из тех мест, где можно пройти целый квартал и услышать разговоры на деся-

ти языках, ни один из которых не будет английским. Найти «Кайнак Билгинин» непросто — он расположен в дальней части переулочка, и посетители вынуждены спускаться по крохотной лестнице. Большинство людей в округе знают этот магазин, хотя они называют его просто «Kutuphane» — книжный магазин (обратите внимание, что это слово произносится как «куутупихане», что параноидальные следователи могут принять за совсем другое название).

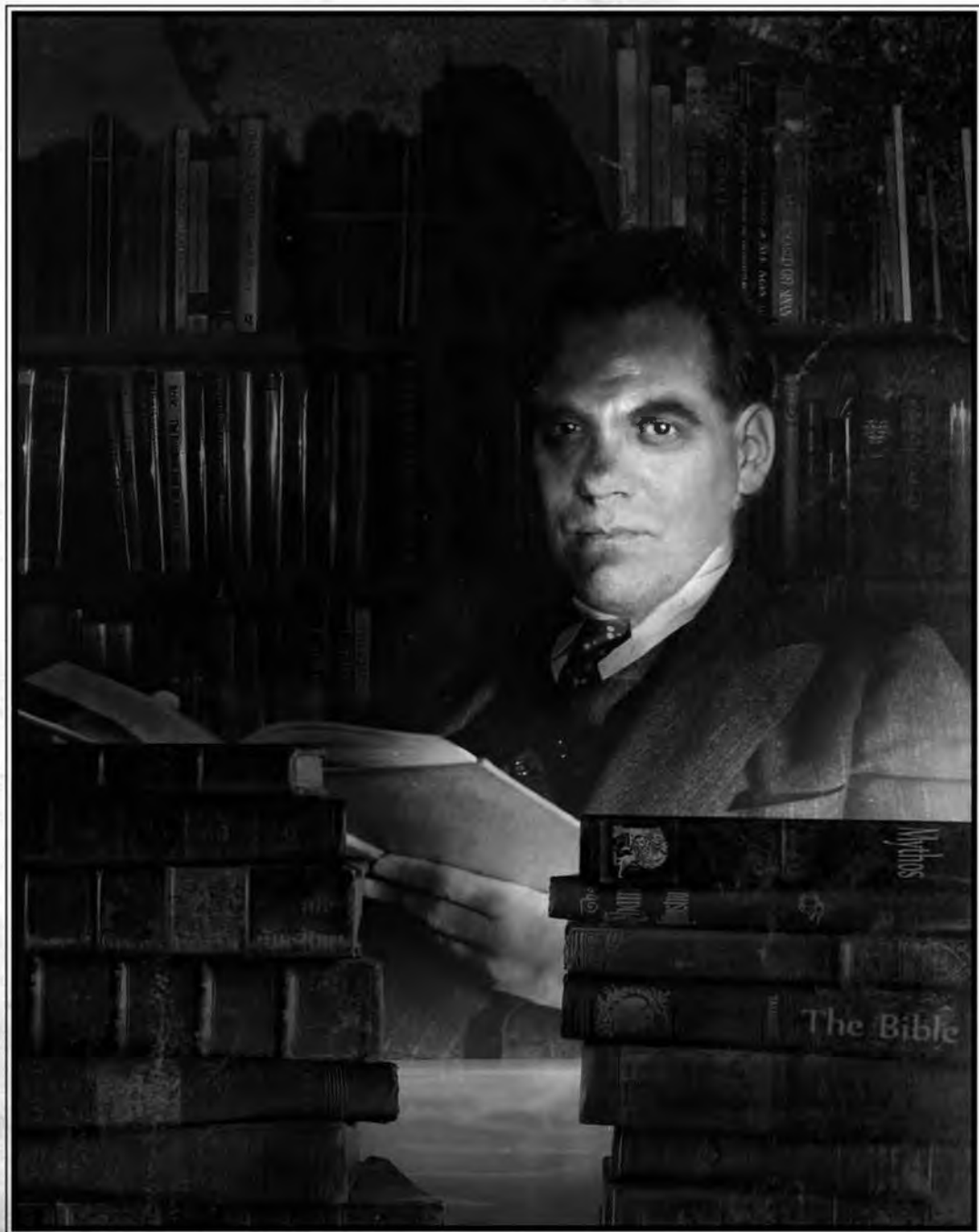
Книжный магазин, пропахший специями и мятным чаем, специализируется на торговле неординарной смесью из английских словарей, теологических книг и религиозной атрибутики наряду с любопытным импортным антиквариатом. Хозяином оказывается пожилой турок по имени Салджук. Когда раздаётся звончек, свидетельствующий о появлении посетителей, он занимается изготовлением глиняного горшка.

Салджук говорит по-английски с сильным акцентом: он получил образование в Британском университете. Продавец книг с подозрением относится к любым вопросам о деятельности культа в Ред-Хуке.

Если герои спрашивают его о Хёрте, Салджук вздыхает. *«Боюсь, что господин Хёрт не внял моим предупреждениям. Я сказал, что ему следовало бы умерить своё любопытство и довольствоваться лишь старыми книгами и академическими сведениями, но, полагаю, он лично пережил что-то такое, что уже не отпускало его. Я не думаю, что мы увидим его снова».*

Если надавить на торговца, он объяснит, что «господин Хёрт пришел узнать о секте, которую, полагаю, вы бы назвали культом дьяволопоклонников. Эта секта происходит из Курдистана, однако со временем распространилась по всему миру. И в нашем городе, всего в десяти минутах ходьбы от этого самого магазина есть такие места где... впрочем, с моей стороны было бы неразумно говорить о подобных вещах. Если вам нужно найти господина Хёрта, я вам скажу, что он занимался исследованиями в районе Ред-Хук. Каждому, кто там живёт, хорошо известно об этой секте, однако я сомневаюсь, что хоть кто-нибудь станет говорить о ней по доброй воле. Поэтому я призываю вас просто принять на веру то обстоятельство, что господин Хёрт исчез и больше к нам не вернётся».

Возвращение в Ред-Хук



Возвращение в Ред-Хук

Если герои прибегнут к запугиванию или допросу, чтобы заставить старика говорить, Салджук продолжит: «Прошу понять меня правильно, я не подерживаю эту секту, хотя и не испытываю перед ней особого страха. В ней состоят жестокие, злые люди, но это всего лишь смертные. Их боги — вот кого я боюсь. Зайдите слишком далеко, загляните в самые тёмные уголки земли, и тогда, господа, вы разбудите созданий, которые пребывали во сне уже неопределяемо долго. Против них нет никакой защиты — ни малейшей надежды на сопротивление».

Возможно, вы мне не верите. И это хорошо, потому что, не веря, вы сможете спать спокойно. Во всяком случае, именно поэтому я боюсь рассказывать вам об этом».

Вложение двух пунктов оккультизма или просто знание мифологии Ктулху позволяет назвать имена, доказывающие Салджуку, что сыщики наслышаны о первородных ужасах, на которые он намекает. Как только продавец поймёт, что имеет дело с посвящёнными, он начинает чувствовать себя более свободно.

«Ах, простите моё невежество. Я не знал, что говорю с теми, кому уже известно о подобных вещах. В этом случае вы, возможно, поймёте, если я скажу, что культ из Ред-Хука поклоняется Ньярлатхотепу и другим божествам, общаясь с лунными созданиями, обитающими за стеной сна. Их хозяева бродили по пустынно-му граду Ирема, когда тот был ещё молодым, и покинули мир людей, чтобы жить вечно со своими жестокими божествами. Этот культ старше, чем Вавилон, господа. Если вы идёте по их следу, вы вполне можете арестовать нескольких их помощников, но я не думаю, что вы найдёте господина Хёрта живым».

Если сыщики спросят о книгах, приобретённых Хёртом, Салджук может предоставить им список, состоящий из целой коллекции эзотерических трудов по мифологии и истории. Также он неохотно признаёт, что располагает некоторыми документами, имеющими отношение к Хёрту, поскольку он должен был перевести их с курдского языка на английский. Документы являются копиями оригинальных текстов, полученных Хёртом. Салджук рад возможности избавиться от них.

Когда разговор с сыщиками подходит к концу, Салджук просит их поскорее уйти. «Прошу вас, господа, уходите. Я сожалею, но, боюсь, я сказал уже слишком много. Желаю вам удачи».

Документы Хёрта представляют собой лишь разрозненный набор выдержек из различных текстов. Криптография или оккультизм позволяет предположить, что исходные документы, полученные Алаквином Хёртом, были повреждены или неполны с самого начала.

«Во дни, когда на небе сияли две луны, обитатели пустот ????? спустились по лунному мосту и обучили знаниям богов отцов наших отцов, жителей Ирема. Со временем молитвы и прошения мужчин Ирема достигли ушей великого ????? на его престоле в далёком Кадате, и он спустился, чтобы ходить среди нас, простых смертных и открывать нашим взорам свои чудеса. Народ пустот ????? исполнился счастья, глядя на это, и чёрные алмазы ????? рассыпались у нас под ногами ?????».

Проклятие вышло из уст рыбы, и лунный мост больше не мог терпеть наших стоп, и наши отцы были оставлены без защиты народа пустот ?????. наших врагов было много, и, расположившись станом в холмах Ирема, они призвали ?????».

?????, Всеотец раскрыл ларец из блестящего камня, и сияние ????? поразило нашу страну. Наши враги были сожжены, точно сухие ветви, и Ирем был сокрыт в тени луны. Отцы наших отцов покинули город прежде, чем он был скрыт, и мы помним, что остались отцы отцов других граждан Ирема, которые умерли, чтобы остаться вечно жить в городе.

Таково тайное знание Ирема, и проклятие ????? падёт на всякого, кто раскроет его непосвящённым или слугам ????? Произнесите слова «Литихия Ктххиим», когда встанете на пороге лунного моста, и он приведёт вас в Ирем, где вы будете жить с отцами отцов наших отцов».

Знание оккультизма или мифологии Ктулху подтверждает, что тайны, содержащиеся в этом тексте, могут быть подлинными. В дополнение к заклинанию дверь в запределье, указанному в документе,

Возвращение в Ред-Хук

прочтение этих слов наделяет героев двумя целевыми пунктами **окультизма**, которые могут быть использованы только при взаимодействии с ред-хукским культом или Безымянным городом.

Противостояние Марлен

Тип сцены: действие.

Ключевые улики: ритуалы культа.

Введите эту сцену после того, как сыщики поймут, что «Марлен» — далеко не та, кем казалась, — и попытаются арестовать её или вступить с ней в противостояние любым другим образом.

Марлен или Моргана, как её можно называть с этого момента, обладает даром предвидения, а потому будет знать, что сыщики вышли на её след. Если герои явятся на квартиру Хёрта с намерением арестовать её, она запрет дверь и исчезнет в Безымянном городе, используя тот же ритуал, что и Алаквин. Когда сыщики проникнут в квартиру (взломав замок, сорвав его или потребовав от швейцара открыть дверь), они столкнутся с огромной чёрной собакой — священным животным служителей культа и личным зверем-хранителем жрицы.

Если герои вступят в противостояние с жрицей более неожиданным образом (например, во время разговоров с «Марлен»), собака ворвётся в комнату из одной из спален, даже если сыщики проверяли эту комнату мгновение назад и ничего там не обнаружили. Моргана использует замешательство героев от внезапного появления животного для того, чтобы сбежать на кухню или в другую комнату.

Если сыщики подозревают Моргану во лжи, но не выступают против неё, находясь с ней в квартире, она находит какое-нибудь оправдание, чтобы улизнуть в другую комнату, откуда отправляется в Безымянный город. В этом случае собака так же выпрыгивает из спальни.

Собака: огромный пёс более четырёх футов в холке и окрасом чернее самой ночи за исключением белесой полоски, тянущейся по его позвоночнику. Его челюсти выглядят достаточно внушительными, чтобы он мог сожрать человека живьём, а из его пасти брызжет слюна, которая шипит, когда падает на пол. Его лай звучит подобно ружейным выстрелам. Он нападает на сыщиков, выбирая в качестве целей тех, кто угрожает Моргане. Пёс бросается на своих жертв, валит их на пол и разрывает им горло. Помимо сви-

репости и размера, а также непостижимого способа появления в комнате, собака несколько не отличается от любого обычного пса и погибает от самых обычных видов оружия. Используйте характеристики *волка*, описанные в книге «Рукопись Хранителя».

Исчезновение в Безымянном городе: Моргана использует заклинание *дверь в запределье*, спасаясь от сыщиков в ином измерении. Это заклинание можно использовать в любом месте, на которое распространяется влияние богов её культа, и это означает, что оно работает везде, куда ведёт лунный мост. Заклинание отличается исключительной простотой и требует только сосредоточения наряду с произнесением одной-единственной фразы: «Литахия Ктхиим». Персонажи могут услышать, как Моргана выкрикивает эти магические слова.

Если кто-либо из персонажей находится в той же комнате, в которой Моргана произносит заклинание, он видит, как она отступает в направлении, которое он попросту не способен описать человеческим языком, а комната на мгновение погружается в лунный свет (а также пронизывается гамма-излучением, хотя герои едва ли смогут это понять). Вид женщины, растворяющейся в воздухе, вынуждает сыщика пройти проверку **самообладания** со сложностью 5 и риском потери 5 пунктов. При необходимости герой может заметить пейзаж Безымянного город за распахнутыми воротами в запределье или даже проследовать в этот город за Морганой.

Культе наносит ответный удар

Тип сцены: действие антагонистов.

Ключевые улики: отсутствуют.

Если сыщики прилагают особые усилия к расследованию деятельности культа в Ред-Хуке, его служители дают отпор, натравливая своё *невидимое чудовище* на персонажей игроков. Нападение может произойти где угодно: на улице, в доме любого сыщика или даже в полицейском участке, — однако это в любом случае происходит ночью, когда в небе светит луна. Кроме того, перед этой сценой герои должны уже получить слова заклинания *дверь в запределье*.

Чудовищем оказывается огромная *невидимая кошка* из Безымянного города, призванная служителями культа с той стороны лунного моста.

Никогда не разделяйте команду!

Если один или двое сыщиков пройдут через ворота в Безымянный город, а остальные останутся в Нью-Йорке, Хранителю придётся переключаться между двумя группами игроков. Если избежать этого не удаётся, приключение может строиться на параллельном расследовании деятельности культа в Ред-Хуке и изучении ужасов и чудес Безымянного города. В этом случае кульминацией всей истории становится спасение героев, оказавшихся в ловушке Безымянного города, а не поиски Алаквина Хёрта.

Оккультизм позволяет герою заметить проблеск огромной Лунной башни в небе над Ред-Хуком за мгновение до появления кошки. **Бдительность** (со сложностью 4) позволяет сыщику заметить следы когтей невидимой кошки, появляющиеся на полу перед нападением, или просто услышать её рычание.

Невидимое существо будет атаковать только сыщиков. Напомните любому тяжело раненному персонажу о заклинании *дверь в запределье*, которое он может использовать, чтобы спастись от зверя. Те, кто не смог сбежать или сразить чудовище, оказываются сожраны тварью или разодраны на куски её невидимыми когтями.

Кроме того, эта жуткая участь может постигнуть книготорговца Салджука после того, как он поговорит со следователями. В этом случае его найдут в запертой комнате. Горло несчастного будет разорвано когтями какого-то огромного зверя.

Кошка из ЗАПРЕДЕЛЬЯ

Способности: атлетика 14, здоровье 6, драка 10.
Защита: 6.

Модификатор скрытности: +2.

Модификатор бдительности: +2.

Оружие: +1 (когти).

Потеря самообладания: +0.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В РЕД-ХУК

На данном этапе расследования персонажи должны уже знать, что перед исчезновением Алаквина Хёрт связался с ред-хукским культом. Кроме того они могли обнаружить, что Марлен Хёрт также была похищена сектой.

Ред-Хук практически не изменился со времён рейда 1924 г.: это всё тот же опасный, полуразрушенный городской район, полный узких проулков и каменных домов, пропитанный вездесущим запахом пристани. Полиция редко заходит сюда, а когда это необходимо, местные офицеры сталкиваются с внимательными взглядами обывателей, наблюдающих за ними со сдержанной враждебностью. Сыщики, бродящие по здешним улицам, чувствуют, как за ними присматривают с явной неприязнью, независимо от того, куда именно они идут. На этих улицах начинал свою карьеру сам Аль Капоне. В настоящее время дома в самом сердце района сносят, чтобы освободить место для нового жилищного проекта.

Каждый из персонажей, владеющих **уличным чутьём** или **изустной историей**, может бесплатно узнать по одному из этих слухов. Вложение пунктов из этих навыков позволяет узнать соответствующее число дополнительных слухов.

- Бандиты и странные чужеземцы по-прежнему контролируют весь район. Местом встречи таких людей служит закусочная на Пионер-стрит.
- Власти решили снести половину района, чтобы освободить место для новых жилых домов. Может, у Ред-Хука наконец появится надежда на более благополучное будущее.
- При сносе некоторых старых домов строителями были найдены кости. Рассказывают, будто это были всего лишь кости животных, но всем известно, что дети всё ещё пропадают здесь каждые несколько месяцев...
- Церковь на Визитейшен-стрит служит пристанищем для привидений — держитесь от неё подальше.
- В Ред-Хуке есть призрачный небоскрёб. Взгляните ночью на небо, когда там будет сиять яркая луна, и вы увидите его.
- Никто здесь не любит копов; полиция занимается местными преступлениями лишь тогда, когда кто-нибудь сам приходит в участок.

Возвращение в Ред-Хук

- Скоро в районе пройдёт фестиваль, однако в Ред-Хуке фестивали знаменуют плохие времена. Ожидайте сообщений о пропавших детях и ночных пожарах.
- Что-то движется глубоко под землей. Вы и сами можете услышать это ночью: оно сотрясает фундаменты зданий.

Символ культа: символ луны, используемый ред-хукским культом, можно увидеть по всей округе. Он нарисован на стенах, нанесён на жалюзи, татуирован на коже или вычерчен на плакатах, свисающих с балконов высоко над улицей, до которых следователи не могут добраться даже изнутри здания.

Ред-хукский культ

Тип сцены: расследование.
Ключевые улики: Лунная башня, дом на Бэй-стрит.

Вооружившись знаниями о предыдущем расследовании в Ред-Хуке, а также результатами собственных изысканий и слухами с улиц, сыщики могут взяться за несколько параллельных частей расследования.

Квартира Сайдема: хотя здание на Паркер-Плейс, в котором некогда располагался штаб культа, сменилось уже другим строением, новый дом отмечен всё той же печатью распада и разложения, которая затронула и остальные постройки в этом квартале. В проулке возле нового здания сложена кучка жертвенных подношений: деньги, виски,дохлая кошка, завёрнутая в одеяло. Когда герои приближаются к куче, её обнюхивает огромная чёрная собака, которая замечает героев и исчезает в проулке.

Использование **изустной истории** или **уличного чутья** для опроса здешних обывателей позволяет узнать уйму местных историй о пропавших детях, призраках, подземных туннелях и демонах. Одна из самых распространённых историй заключается в том, что Роберт Сайдем продал свою душу дьяволу в обмен на богатство и молодость; затем он начал строительство самого большого небоскрёба в Нью-Йорке, однако тот обрушился под своим весом и сам стал призраком колоссальной башни, населённой духами принесённых в жертву детей.

Каналы: В 1924 г. ред-хукский культ использовал для контрабанды товаров и провоза своих служителей скрытый подземный канал в Бруклине. Этот туннель был замурован после рейда полиции, однако с тех пор служители культа прокопали другие проходы. Если сыщики решат отыскать их, они могут взять лодку или осмотреть пристань в поисках новых подземных каналов. Туннель, используемый культом, невозможно найти в дневное время, однако ночью герой с **естествознанием** может заметить лодку, освещённую прикрытой лампой и подплывающую к запертой решётке канализации. За этой решёткой располагается совершенно тёмный, наполовину затопленный туннель, ведущий в сердце Ред-Хука. В нескольких местах потолок опускается настолько низко, что героям придётся припасть ко дну лодки. Канал заканчивается в подвале святилища культа (см. «Кошунственные обряды» ниже).

Закусочная: закусочная на Пионер-стрит представляет собой грязное, замызганное помещение, освещённое снаружи броской неоновой вывеской. Здесь бывают в основном бандиты, грузчики и контрабандисты; под столом из рук в руки переходит куда больше денег, чем через прилавок. Трата 1 пункта **лести** или расход одного доллара при владении **торговлей** позволяет услышать от официантки Луны интересную историю. Она рассказывает, что в этом заведении несколько раз побывал прилично одетый парень. Он выбивался из толпы завсегдаев и оставлял щедрые чаевые, поэтому она хорошо его запомнила. Сначала Луна решила, что это федеральный агент или какой-нибудь богатенький тип, решивший побродить по трущобам, однако он стал задавать вопросы про старую церковь и... Впрочем, она не должна говорить об этом.

Позже она видела его с этой шлюхой Морганой на Бэй-стрит (возле святилища культа).

Церковь: заброшенная церковь снова используется культом после событий 1924 г. Каждую ночь люди со всех окрестностей собираются здесь, чтобы поучаствовать в жутком танце. Они поют странные и тревожные песни, курят гашиш и употребляют другие наркотики. Лю-

Возвращение в Ред-Хук

бой сыщик неближневосточного происхождения будет выделяться в этой толпе, и никто не захочет с ним разговаривать. Если герои прибегнут к запугиванию, жертвы начнут утверждать, что не говорят по-английски. Знаток оккультизма сможет выхватить из песнопений определённые имена, в том числе Горго, Мормо и Ирем.

В толпе не видно ни Алаквина Хёрта, ни Морганы. Тем не менее, в танцевальном зале регулярно бывает водитель автомобиля, покрытого цапапинами.

Автомобиль, покрытый цапапинами: если сыщики уже побывали в квартире Марлен Хёрт и знают, что её похитители ободрали свою машину во время побега, они могут заметить этот автомобиль. Посетив церковь, следователи замечают у здания потрёпанную «Модель А» со свежей цапапиной над правым передним колесом. За автомобилем

можно проследить до святилища культа. Кроме того, **уличное чутьё** и несколько часов скитаний по улицам также позволяют героям наткнуться на машину, припаркованную возле святилища — см. «Кошунственные обряды» ниже.

Водителем автомобиля оказывается служитель культа по имени Реван: в случае ареста он утверждает, что не говорит по-английски. Расследование показывает, что он нелегальный иммигрант. Осмотр машины позволяет найти под сиденьем дамский кошелёк, принадлежащий Марлен Хёрт. Несколько взяток в сочетании с **торговлей, изустной историей** или **уличным чутьём** позволяют сыщикам понять, где живёт Реван — в бастионе культа.

Символ культа: если игроки явно застревают посередине сюжета, один из сыщиков, обладающих **бдительностью**, замечает особенно яркую и богатую версию символа культа в окне одного



Возвращение в Ред-Хук

из домов. Этот дом и служит святилищем культа. Кроме того, в поле зрения героя попадает бледное лицо в окне: это Марлен Хёрт, запертая в верхней комнате.

БЕЗУМИЕ В ЛУННОМ СВЕТЕ

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: дом на Бэй-стрит.

В определённые ночи при ярком лунном сиянии над Ред-Хуком появляется образ башни. Этот призрачный ужас может быть создан из белого камня, человеческой плоти или застывшего света. Башня то проникает в земную реальность, то отдаляется от неё, и словно движется по всему району подобно лучу маяка. При яркой луне (и появлении некоторых необычайно ярких звёзд) башня видна из любого места в районе даже с колоссального расстояния. Большинство из тех, кто видел здание, бессознательно игнорирует его — вид башни, которая словно тянется к самой луне, кажется столь неестественным и пугающим, что человеческий разум отказывается воспринимать его.

В первый раз, когда персонажи видят Лунную башню, они вынуждены пройти проверку **самообладания** со сложностью 3 и риском потери 1 пункта. Герои, обратившие на неё внимание в первый раз, начинают видеть её всё отчётливее с каждой ночью, постепенно начиная различать пугающие детали: пустующие отверстия окон; кольца пульсирующих вен; странные призрачные фигуры, бродящие по верхним этажам... (проверка **самообладания** со сложностью 4 и риском потери 3 пунктов).

Попытка добраться до основания башни подобно попытке найти конец радуги — образ призрачного строения отдаляется одновременно с попытками героев приблизиться. Впервые она появляется на западной стороне Ред-Хука недалеко от места, где было найдено тело Роберта Сайдема и где прекослось столько человеческих жизней. Постепенно она сдвигается к востоку, задерживаясь на какое-то время над святилищем культа на Бэй-стрит, после чего исчезает в лабиринте полуразрушенных зданий и строительных площадок, которым однажды суждено стать домами Ред-Хука.

Жертвы башни: если игроки не желают отправляться в Ред-Хук или если они берут с собой полицейских, вскоре становится известно о двух

Рейд на Ред-Хук

Персонажи, работающие в полиции или даже на федеральное агентство, могут решить воспользоваться поддержкой вооружённых людей и провести новую серию рейдов на Ред-Хук. Если они смогут предоставить убедительные доказательства похищения Марлен Хёрт и убедить своё начальство, что выбить несколько дверей и прижать несколько человек к стенке — лучший способ спасения женщины, им предоставят силу в лице тридцати офицеров из трёх ближайших полицейских участков.

офицерах в форме, ставших жертвами башни. Этих полицейских: Моргана и О'Брайена — находят мёртвыми на пустыре на окраине новой строительной площадки. Их тела были раздавлены некоей колоссальной силой, которая раздробила каждую косточку в их телах и буквально расплющила их об землю.

Полицейский жаргон: эти двое занимались контрабандистами из Ред-Хука и пытались найти секретный канал вниз по набережной. Вложение одного пункта позволяет узнать, что они брали у здешних бандитов взятки и нажили много врагов среди местных жителей.

Медицина или архитектура: эти люди были раздавлены огромной силой, которая оказывала давление одновременно на каждый дюйм их тел. Такой эффект могло бы произвести обрушение крупного листа железа, однако, вне всяких сомнений, они были убиты именно на пустыре.

Судмедэкспертиза: земля вокруг двух покойников также просела, образуя идеальный квадрат, как если бы на весь пустырь надавило что-то невероятно тяжёлое.

Башня как охотник: сыщики, блуждающие по Ред-Хуку ночью, становятся очевидцами особенно жуткого события. Краем глаза они замечают вдалеке Лунную башню. По мере того, как она продолжает появляться на периферии их зрения, сыщики понимают, что она оказывается всё ближе, пока не мелькнёт совсем ря-



Возвращение в Ред-Хук

дом. Циклопическое строение в сотню миль высотой начинает охотиться за ними по всему городу. Башня никогда не движется, пока они смотрят на неё, однако стоит им отвести взгляд, даже всего на мгновение, и она оказывается практически над ними.

Способность башни к взаимодействию с физическими объектами варьируется в зависимости от интенсивности лунного света. Когда луна скрывается за облаками, башня становится почти невидима и совершенно нематериальна. Однако стоит луне засиять, призрак башни становится достаточно реальным, чтобы раздавливать небольшие объекты наподобие уличного мусора или заставлять газовые фонари разбиваться. Если луна станет ярче, вес башни начнёт создавать углубления в земле или раздвигать в сторону части кладки других строений.

Спасение от Лунной башни требует проверки бегства (сложность 6, при наличии **уличного чутья** 5) или вождения (сложность 5, при наличии **уличного чутья** 4). Провал означает, что башне удастся догнать персонажа. В зависимости от желаний Хранителя, башня может как раздавить персонажа в лепёшку, так и перенести его в Безымянный город.

Кошунственные обряды

Тип сцены: действие.

Ключевые улики: тайный подвал.

В идеале сыщики должны найти святилище культа ночью. Если игроки решают подождать до рассвета, прежде чем приступить к рейду, наметьте им, что Марлен Хёрт может и не дожидать до него (что полностью соответствует действительности).

Новый бастион культа представляет собой триаду четырёхэтажных таунхаусов на Бэй-стрит. Эти таунхаусы были сначала превращены в дюжину маленьких квартир, а затем в полноценную крепость. Внутренние стены были пробиты насквозь для того, чтобы создать лабиринт проходов и позволить более чем пятидесяти обитателям таунхаусов, каждый из которых состоит в культе, проживать в едином бастионе. Воздух внутри святилища кажется густым от запаха фимиамов, стены покрыты причудливыми диаграммами, пентаграммами и магическими кругами.

Марлен Хёрт держат взаперти в маленькой комнате на верхнем этаже центрального здания. Она не ела уже в течение нескольких дней и прикована наручниками к батарее, но в остальном физически невредима.

Марлен не раз замечала, как Лунная башня мелькает вокруг этого исполинского дома, и видела через окно Безымянный город. Дверь в её комнату скрыта тяжёлыми настенными украшениями (для обнаружения дверей требуется знание **архитектуры**).

Вход в подвал скрыт под главной лестницей (опять же, для обнаружения потайной двери необходимо знание **архитектуры**). В подвале располагается грубо вырытый подземный канал, ведущий к пристани. Служители культа спускаются в него для провоза контрабандных товаров и членов секты из святилища в город. Также подземное помещение используется для проведения самых сокровенных церемоний. Высокая труба, переделанная из центрального дымохода, проходит через всё здание до его фундамента. Каждую ночь члены секты собираются в этом подземном храме, чтобы танцевать в лунном свете, призывая Тысячеликую луну.

Церемония культа: лучшей возможностью для спасения Марлен Хёрт может стать время, когда большинство членов культа собирается под землёй для очередного обряда — поклонения луне. Подробности этого события описаны в сцене «Тварь в лунном свете». На каждую церемонию служители культа берут Марлен, вынуждая её наблюдать за этими ритуалами, и всякий раз увиденное потрясает её до глубины души, заставляя проводить остаток ночи в рыданиях.

Незаметное проникновение: для проникновения в дом требуется **взлом** (со сложностью 4) или **атлетика** (со сложностью 5). Это позволяет открыть входную дверь, после чего прокрасться внутрь (со сложностью 7 + 1 за каждого сыщика; сложность падает до 3 + 1 за каждого сыщика во время ночных обрядов). Провал означает, что сыщикам всё равно удастся открыть дверь, однако культ узнаёт о присутствии чужаков и реагирует на их появления как на попытку штурма.

Штурм: если герои ворвутся внутрь с оружием в руках, служители культа попробуют дать отпор. Тесное расположение внутренних помещений даёт орде фанатиков с холодным оружием преимущество над вооружёнными полицейскими. С другой стороны, если следователи решат просто арестовать сектантов, те не станут отбиваться, однако попробуют препятствовать полиции, насколько это возможно. Если герои выбирают агрессивный подход, против них выступают около двадцати членов секты. Битва должна проходить в как можно более тесных и не-

Возвращение в Ред-Хук

удобных помещениях, располагающих к появлению вооружённых служителей культа из-за дверей, настенных драпировок, с лестниц и так далее. Сектанты орудуют преимущественно дубинками, длинными ножами и кинжалами, однако у некоторых есть пистолеты. На первом этаже персонажей встретят десять членов культа, в то время как остальные расположатся на верхних уровнях.

Если сыщики будут вести себя осторожнее, они смогут тратить пункты **запугивания** или **драки** для того, чтобы пробираться через толпу: количество потраченных пунктов определяет, сколько времени им понадобится, чтобы протолкнуться сквозь собрание фанатиков. Вычитите из 10-и число пунктов, вложенных в попытку добраться до верхнего этажа. Полученное число означает количество минут, в течение которых герои

Новый противник: лунные звери

«Ибо они и вовсе не были смертными — они не были даже подобием людей. Они были огромными бледно-серыми скользкими существами, которые могли вырастать и сжиматься, а основное обличье которых — хотя оно часто менялось — представляло собой что-то вроде безглазых жаб с причудливой, постоянно колеблющейся массой коротких розовых щупалец на конце притупленных, плоских рыл».

— Г. Ф. Лавкрафт, «В поисках неведомого Кадата»

Лунные звери обитают в Странах грёз, окутывающих земную Луну, однако в редчайших случаях проникают и в бодрствующий мир. Они наслаждаются мучениями и страданиями, а также известны случаями торговли с людьми (с помощью посредников, когда это необходимо), что позволяет говорить о них как о создателях, в какой-то степени сопоставимых с людьми, во всяком случае, с точки зрения психологии. Физиологически они представляют собой чешуйчатых жабообразных чудовищ, которые получают информацию об окружающем мире при помощи лицевых щупалец.

ИГРОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 7, здоровье 4/8/12/16, драка 4/8/10/12, оружие 6.

Защита: 5/4/3/2.

Модиф. бдительности: +0/+0/-1/-2.

Модиф. скрытности: +2/+0/-2/-4.

Оружие: — 1/+1/+2/+3 когти, +1 копьё.

Броня: отсутствует, однако огнестрельное оружие всегда наносит только минимально возможный урон.

Потеря самообладания: +0

Лунные звери способны изменять свой размер усилием воли и поэтому могут быть размером как с небольшую собаку (первое значение в каждой группе характеристик) или человека

(второе значение), так и с лошадь (третье значение) или даже более крупное существо (четвёртое значение). На изменение размера у существа уходит всего 1 раунд концентрации.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Торговля: маленький человек в тюрбане предлагал купить рубины невероятных размеров — и по ещё более удивительной цене! Что-то здесь нечисто.

Судмедэкспертиза: следы на теле жертвы похожи на раны, оставленные копьём или гарпуном. Злоумышленник провернул оружие в теле жертвы, — должно быть, смерть бедолаги была ужасающе медленной и мучительной.

Биология: в помещении не было никаких источников света: чем бы ни было это существо, оно должно было иметь какой-то другой способ восприятия окружающего пространства. Вероятно, оно опиралось на эхолокацию, словно летучая мышь, или на что-нибудь неизвестное науке. Может быть, оно чувствовало вибрацию, видело в инфракрасном диапазоне или даже воспринимало малейшие электрохимические изменения вокруг себя. Движение каждого мускула и даже мыслительные процессы живых существ могли служить для подобных созданий надёжными ориентирами.

Возвращение в Ред-Хук

реализуют свой план. Если они пытаются добраться до подвала, вычтите эти пункты из 5-и.

В ответ на любую форму проникновения лидеры культа, включая Моргану, бегут в подземный канал в попытке скрыться от преследователей. Марлен Хёрт свяжут и с кляпом во рту опустят в подвал через центральный дымоход. Лидеры культа сбегут на лодке через 3 минуты после проникновения сыщиков в дом; Марлен опустят в подвал через 5 минут, а увезут — через 8.

ТВАРЬ В ЛУННОМ СВЕТЕ

Тип сцены: действие.

Ключевые улики: отсутствуют.

Приступайте к этой сцене после того, как сыщики попадут в подвал служителей культа в ночное время.

Сверху проникает круглый пучок серебристого лунного света, открывающего глазам сыщиков жуткое зрелище. Члены культа пускаются в бесстыдный танец под звуки барабанов и труб. В центре круга извивается женщина, носящая лишь маску и нарядный головной убор. В обеих руках она стискивает по синему кинжалу, не прекращая танцевать. Служители культа бросают в круг жертвы: кошек и других мелких животных, — которых женщина убивает кинжалами, пачкая своё тело чёрной звериной кровью. Трупы затем выбрасывают в бассейн с чёрной водой, которая пульсирует в такт музыке, словно живое существо. Воздух пахнет озоном. В помещении невыносимо жарко, однако дыхание сыщиков оставляет в воздухе видимые клубы пара.

Когда герои вторгаются внутрь, члены культа впадают в панику. Некоторые бросаются наперерез сыщикам, другие прыгают в чёрные воды бассейна. Музыка достигает крещендо, и освещение начинает меняться. Дрожь сотрясает почву, а вся надземная часть базилика с грохотом обрушивается под неопишным весом.

Неожиданно в лунном свете рядом с женщиной появляется какое-то существо. Эта неуклюжая белая жаба приседает на задние ноги и пробует воздух своими бритвенно-острыми когтями. Хотя у создания нет даже подобия глаз, цупальца на его плоском лице поворачиваются в сторону сыщиков.

Этим созданием оказывается *лунный зверь* — чудовищный защитник культа, только что спустившийся по мосту. Перед тем как вступить в схватку с героями, он перепрыгивает их и преграждает лестницу, ведущую обратно в дом (или же гонится за ними по туннелю). Любых нарушителей он нещадно терзает своими клешнями. *Лунный зверь* практически неуязвим для земного оружия, а потому способен расправиться с сыщиками в два счёта. Лучшей дорогой к спасению становится произнесение заклинания *дверь в запретелье*, которое позволяет героям бежать в Безымянный горд.

Если протагонисты ещё не узнали слов заклинания, Морганна сама использует его, чтобы скрыться в Иреме. Наконец, если Хранитель милостиво настроен к героям, открытые Морганной врата могут сами втянуть следователей внутрь.



Безымянный город

«Конечно же, это был сон. Это твердили ему все врачи, а у него просто не было доказательств, которые бы свидетельствовали об обратном. В сущности, он и сам предпочёл бы поверить в это, ибо тогда зрелище старых кирпичных развалин и тёмных нечеловеческих лиц не разъедало самые глубины его души. Однако он знал эту жуткую истину, и ничто уже не могло стереть из его сознания воспоминания об узких склепах, колоссальных аркадах и тех полусформировавшихся адских фигурах, которые совершали безмолвное, титаническое шествие, стискивая в руках полустеменные создания, которые всё ещё жили, взывая к их милости или разражаясь безумным хохотом. Запахи ладана и гниения сливались в тошнотворном единстве, а чёрный воздух кишел туманными, едва доступными зрению массами, лишёнными формы и образующими лишь ожившие элементы стихий с внимательными глазами. Где-то шумели тёмные, липкие воды, плещущиеся об онисовый причал, а затем воздух наполнил дрожащий и хриплый звон колокольчиков, отвечая безумному хихиканью обнажённой фосфоресцирующей сущности, которая вынырнула из воды, выкарабкалась на берег и неуклюже взобралась на резной золотой пьедестал где-то на заднем фоне».

— Г. Ф. Лавкрафт, «Кошмар в Ред-Хуке».

На заключительном этапе приключения сыщики попадают в Безымянный город, который боготворили сектанты Ред-Хука. Именно в этом кошмарном, неземном измерении некогда побывал детектив Томас Мелоун, сошедший по возвращении на Землю с ума. Служители культа считают эту луну Иремом Многоколонным — легендарным арабским городом, утерянным тысячелетия назад и перенесённым в иную реальность тёмными божествами, спасшими город от захватчиков. Возможно, эта история соответствует действительности, и Ньярлатхотеп забрал Ирем в иной мир подобно джинну Харуна Аль-Рашида, а возможно, город был изначально воздвигнут руками, даже отдалённо не напоминающими человеческие.

Город располагается в Стране грёз на тёмной стороне Луны, куда обитатели бодрствующего мира способны попасть лишь посредством заклинания, которое, в свою очередь, требует для активации связи с лунным мостом. Обряды и заклинания культа были направлены именно на создание лунного моста между Землёй и Луной, поскольку сектанты жаждали обрести связь с согбенными, искажёнными обитателями Безымянного города, которых они считают своими предками.

Смелый и опытный сноходец также способен проникнуть в город в своих грёзах, однако единственным способом покинуть его остаётся сошествие по лунному мосту. Существует несколько

путей, по которым протагонисты могут попасть в Безымянный город: их может затянуть в раскрытые ворота или же они сами могут открыть их, как это сделал Алаквин Хёрт.

Между тем, где-то в городе раненый Алаквин всё ещё лежит, истекая кровью.

Добро пожаловать в город

Тип сцены: вступление.

Ключевые цуки: Лунная башня.

При выходе из врат герои обнаруживают, что лежат на онисовом парапете посреди странного, неземного города. Колоссальных размеров здания возвышаются над ними подобно чудовищному образу Манхэттена, каким его может увидеть опиумный наркоман. Большинство зданий построено из безликого чёрного камня, однако некоторые украшены причудливыми арабесками или зеленоватой позолоченной резьбой. Лишь несколько зданий располагают входами, до которых сыщики могут добраться без особых трудов. В целом же город производит такое впечатление, будто его возводили для жителей, способных летать или левитировать. Верхушки самых высоких башен теряются в густом фиолетовом тумане, в котором можно увидеть движения смутных фигур. Само появление в этом городе вынуждает героев сделать проверку **самообладания** (со сложностью 5 и риском потери 4 пунктов).

Возвращение в Ред-Хук

Улицы петляют между сооружениями во всех направлениях, и персонажи способны пройти по всему городу, если они того пожелают. Тем не менее, всякий, кто бродит по этим улицам без конкретной цели, легко может стать добычей и даже пищей какого-нибудь неземного создания. Всякий, кто обладает естествознанием или знанием мифологии Ктулху, поймёт это сразу. Сыщики должны найти выход из этого ада. Одно из ближайших зданий снабжено лестницей, ведущей к четырёхугольному входу, и окнами, которые видны лишь на верхних уровнях. Путь к окнам может находиться в темноте зияющего входа.

Если сыщики имеют при себе источник света (для этого может потребоваться проверка **предусмотрительности**, в зависимости от обстоятельств, при которых герои попали в город), они могут обнаружить, что коридоры этого здания испещрены символами и иероглифами, которые будто бы движутся, если смотреть на них. В нишах вдоль стен уложены мумифицированные трупы, которые некогда были людьми, однако теперь их конечности достигли неестественной длины и обзавелись дополнительными суставами. Другие трупы обладают странной формой голов, скрытых под многочисленными бинтами, как если бы их черепа были заменены на черепа крокодилов или других зверей. Лестница вверх усеея неравномерными и заострёнными ступенями — для того, чтобы подняться по ней, не потеряв одного пункта **здоровья**, требуется проверка **атлетики** (со сложностью 4). Если герой проливает кровь внутри здания, она сбегает по направлению к ближайшей мумии, словно земля специально наклоняется для этого. Кровь быстро впитывается в грязные бинты.

Если у персонажей нет источника света, они получают информацию об узких проходах здания благодаря другим органам чувств: так, они ощущают, как резные символы извиваются под их пальцами, движутся на запах тлена и распада, нащупывают трупы необъяснимой формы и разрезают голени в кровь о зазубренные ступени (тьма повышает сложность проверки **атлетики** до 5 и удваивает потерю **здоровья**).

На верхнем уровне глазам сыщиков открывается весь лунный город. В лиловых облаках

вдалеке от них видны отверстия, сквозь которые можно разглядеть странные звёзды. Знание **астрономии** позволяет предположить, что они находятся на обратной стороне Луны, однако некоторые звёзды, которые видно отсюда, не совпадают ни с одним небесным телом, известным земной науке. Также отсюда виден мост, ведущий через чёрное водное пространство к сияющему белому зданию — тому самому ужасающему строению, которое сыщики видели в небе над Нью-Йорком. Оно пропадает и появляется каждые несколько секунд, а вокруг него кружат крылатые твари.

Лунная башня служит для персонажей единственным способом бегства из города.

Городские кошки

Тип сцены: действие.

Во время путешествия по улицам города герои сталкиваются с обитающими здесь кошками — или странными существами, которые движутся подобно кошкам, слоняясь, прыгая и повизгивая в глубоких тенях. Вдоль позвоночника у них тянутся плавники, а глаза кажутся человеческими. Сначала сыщики видят одну кошку, затем ещё и ещё одну, до тех пор, пока мимо них не пронесётся целая стая невиданных животных. Кошки выбегают из переулков и устремляются вдаль по широкой улице.

Вскоре десятки этих созданий скапливаются вокруг какого-то места посреди улицы. Когда герои подходят ближе, они видят, что кошки пожирают тело, которое кажется человеческим. Твари сдирают с его костей мясо с жадностью и азартом стаи пираний. Если сыщики решат беспокоить этих созданий, кошки начнут шипеть и брызгать слюной, однако позволят героям разглядеть, что тело облачено в одежду грузчика; в потёртом бумажнике можно найти его имя — это Карл Хоффсен, бывший житель Ред-Хука.

Спустя несколько мгновений, персонажи игроков должны пройти проверку **бдительности** (со сложностью 5). Если им это удастся, они слышат дыхание большого зверя и видят царапины, появляющиеся на камнях, словно к ним приближается какое-то невидимое существо. Это древнее кошкоподобное создание достигает размеров небольшой лошади и жаждет свежего мяса.

Процессия

Тип сцены: экзистенциальный ужас.

После очередного периода скитаний по улицам города персонажи начинают улавливать то же звучание барабанов и труб, которое они могли услышать в подвале святилища культа. В мгновение ока двери какого-то уродливого храма распахиваются настежь, и из них выходит множество непостижимо жутких существ. Среди них можно заметить и *лунных зверей*, и людей, и неуклюжих *зомби*, и прочих ужасных созданий, образующих поистине босхиянскую картину. Некоторые члены процессии несут инструменты, другие одеты в вычурные костюмы и носят маски, в то время как третьи толкают телеги, нагруженные какими-то подозрительными вещами. По счастью, лидеры этого шествия скрыты облаком тумана.

Сам вид чудовищной своры вынуждает героев сделать проверку **самообладания** (со сложностью 4 и риском потери 4-х пунктов).

Процессия выбирается из храма в течение нескольких минут. Когда последний член шествия покидает ворота, они захлопываются. Персонажи могут либо подождать, пока шествие скроется на соседних улицах, либо постараться найти альтернативный маршрут, либо даже рискнуть присоединиться к процессии. Если сыщики не стали тревожить кошек, поедающих тело грузчика, они могут переждать шествие в безопасности благодаря проверке **скрытности** (со сложностью 6). Тех, кто проваливает эту проверку, участники шествия замечают и увлекают за собой, заставляя присоединиться к жуткому маршу.

Поиск альтернативного пути требует траты 1-го пункта **естествознания** или **уличного чутья**, позволяющего сориентироваться на городских улицах. В обратном случае персонажи начинают блуждать по лабиринту сооружений, пока не вернутся на прежнее место несколькими минутами позже.

Наконец, если герои сами решают присоединиться к процессии, они должны пройти ещё одну проверку **самообладания** (со сложностью 5 и риском потери 7-и пунктов), поскольку им приходится толкаться в толпе гниющих трупов и других созданий. Чудовищная процессия переходит через мост (см. ниже) для проведения церемонии (также см. ниже), радостно распевая гимны Горго, Мормо, Ньярлат-хотепу и другим тёмным силам.

Мост

Тип сцены: действие.

Дорога к Лунной башне проходит по узкому мосту. Он освещён коваными фонарями причудливой формы и украшен серебряными канделябрами, над которыми пляшет зеленоватое пламя. Вода под мостом холодна и темна, и всякого, кто окажется достаточно глуп, чтобы броситься вниз, съедят заживо.

Если герои решили переждать шествие или пропустили его вперёд, к моменту своего появления на мосту они слышат трубы и барабаны другого собрания монстров, идущего позади. Это второе шествие возглавляет крупное чудовище: когда оно начинает протискиваться по мосту вперёд, его зеленоватый, светящийся жир свисает над перилами, задевая увенчивающие их канделябры. Попытка держаться в отрыве от второго шествия требует проверки **бегства** (со сложностью 4). Персонаж, не справившийся с последней задачей, но не желающий попасться на глаза монструозному шествию, может прыгнуть через перила. Если он действительно это делает, существует вероятность, что он приземлится на проходящий под мостом чёрный корабль — одно из торговых судов *лунных зверей*, которые движутся в земную Страну грёз. Судьба этого беглеца остаётся за рамками приключения (подумайте над продолжением истории в формате «Место преступления: Селефанс»). Персонажи, провалившие проверку, но не решившиеся прыгнуть вниз, оказываются либо утянуты шествием, либо сожраны заживо.

Кровавый след

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: Алаквин Хёрт.

Двигаясь перед процессией (или одновременно с ней), сыщики замечают, как один из лунных зверей принохивается к следам крови на каменных плитах. Затем он отыскивает клочок ткани, застрявший рядом с подсохшей кровью: сыщики могут узнать в нём часть твидового пиджака, похожую на ту, которую они видели на кухне Алаквина Хёрта.

Если герои идут вместе с процессией, им необходимо ускользнуть при помощи **скрытности** (сложность 6). В противном случае они могут просто последовать за кровавым следом, который ведёт

Возвращение в Ред-Хук

через лабиринт узких переулков в склеп, окутанный кромешной тьмой. Приближаясь к лестнице склепа, они слышат позади себя движение: по этому же следу идёт охотничий отряд из трёх *лунных зверей*. Персонажи могут либо остаться и встретить их боем, либо ускользнуть в переулок, либо ринуться в склеп.

Из глубин склепа поднимается ужасающий смрад, а героям снова требуется источник света, без которого они не смогут изучить сооружение должным образом. После нескольких минут поиска персонажи услышат слабый звук всхлипываний. В углу склепа лежит Алаквин Хёрт. Его конечности холодны, как камень, на котором они покоятся, и он страдает от серьёзной потери крови, обезвоживания и переохлаждения. Для того, чтобы спасти ему жизнь, потребуется трата 1-го пункта *первой помощи*.

Хёрт бредит, шепча со стоном слова о «башне» и о том, что он «опоздал... на презентацию книги...» Если сыщики спрашивают его, как им покинуть город, он бормочет что-то о «лунном мосте... мы пересекли лунный мост».

Церемония

Тип сцены: действие.

Из сердца Безымянного города в небо тянется белая Лунная башня. Основой ей служит базальтовый склеп — усыпальница чего-то древнего и огромного. Все улицы в этом районе города расходятся от склепа, а потому все дороги ведут в башню.

Храмовая процессия спускается в чёрный склеп под основанием Лунной башни. Если сыщики желают ускользнуть от толпы, это их последняя возможность. В недрах склепа проходит ужасающе знакомая церемония. Ритуал практически идентичен тому, который проводили служители культа Ред-Хука в подвале здания на Бэй-стрит, однако вместо простых сектантов здесь *лунные звери* и восставшие из могил мертвецы. Главную роль, которую на Бэй-стрит исполняла Моргана, здесь отводят хихикающему фосфоресцирующему созданию, которое прыжками перебирается в центр склепа. Лунная башня мерцает в такт барабанам.

Если героям удаётся тайком проникнуть в Лунную башню, их переносит обратно на Землю, и они обнаружат, что вновь оказались где-то в Ред-Хуке: см. сцену «Бегство в Нью-Йорк». Отважные сы-

щики могут вмешаться в бесчеловечную церемонию, нарушив связь башни с Землёй и подорвав могущество культа Ред-Хука, но заплатив за это собственной жизнью.

Бегство в Нью-Йорк

Тип сцены: эпилог.

Лунная башня переносит следователей обратно в Ред-Хук вместе с Алаквином Хёртом, разумеется, если герои сумели его спасти. Они оказываются в том самом месте, откуда ранее шагнули во врата.

Если сыщики попали в **Безымянный город самостоятельно**, в результате экспериментов с заклинанием, они возвращаются в самый разгар церемонии в святилище Ред-Хука, которая проходит в соответствии со сценой «Кошунственные обряды» (см. стр. 54). Появление сыщиков вместо ожидаемых *лунных зверей* вселяет ужас в сердца служителей культа, и персонажи могут сбежать в суматохе. *Лунные звери* последуют за героями по мосту спустя несколько мгновений, однако у героев будет достаточно времени, чтобы сбежать (возможно, прихватив с собой Марлен Хёрт), если только они не начнут колебаться.

Если **протагонисты уже врывались в святилище** на Бэй-стрит и видели церемонию, проходящую в подвале, то лунный мост перемещает их на грязную береговую линию за пределами Ред-Хука. К тому времени, как они успевают вернуться на Бэй-стрит, дом кажется заброшенным, и осмотр внутренних помещений не позволяет найти ни Моргану, ни кого-либо из рядовых членов культа.

В любом случае, сыщикам удалось сбежать из Безымянного города.

Семья Хёрт: и Марлен, и её брат нуждаются в медицинской помощи. Оба получили тяжёлые психологические травмы, а Алаквин был серьёзно ранен когтями *лунного зверя*. Если их удастся вылечить, Марлен обвиняет брата в своём похищении и впредь отказывается разговаривать с ним. Несколько месяцев позже она переезжает в Европу.

Даже пребывание в больнице не способно вернуть Алаквину силы после всех испытаний, выпавших на его долю. Тем не менее, его рве-

Возвращение в Ред-Хук

ние предупредить мир об опасности Мифов никуда не исчезает, и он продолжает поддерживать связь с сыщиками. Он даже подумывает написать книгу о своих приключениях, и это может предотвратить Хранителю зацепки для будущих детективных историй.

Лунный мост: странную башню над Бруклином видно ещё несколько ночей. Затем она исчезает. Персонаж, сведущий в **астрономии**, обращает внимание на статью в научном журнале, в которой отмечено, что в ночь, совпадающую со временем исчезновения башни, звезда Фомальгаут испустила необычайно яркую вспышку.

Секта Ред-Хука: активность культа снова спадает после исчезновения лунного моста или рейда полиции на его оплот. В случае ареста Морганы жрица исчезает из своей камеры в ночь следующего полнолуния. Даже заключение всех сектантов из здания на Бэй-стрит в тюрьму в конечном счёте оказывается бесплодным — традиция поклонения Мормо и порождения Безымянного города несоизмеримо старше самой человеческой цивилизации. До тех пор, пока Луна поднимается над горизонтом, культ будет возрождаться снова и снова.





Книга

«Я часто спрашивал себя, как могло такое воображение кэпсильского дегенерата создать волшебные картины, само существование которых доказывало наличие скрытой искры гения? Как мог какой-то захолустный болван прийти до идеи этих сияющих сфер, высших излучений и пространств, о которых Слейтер разглагольствовал в своём бешеном бреде?».
— Г.Ф. Лавкрафт, «За стеной сна».

Этот сценарий посвящён лавкрафтианской идее о «знаниях, не предназначенных для человеческого разума». Всякий, кто читает «Незримый путь» (книгу из заглавия этой истории), поддаётся влиянию её автора Мартина Беллгрейва — безнравственного философа и поэта. Это тёмное знание делает читателей одновременно потенциальными жертвами серийного убийцы и добычей разумных созданий из самых далёких областей времени и пространства. К тому моменту, когда следователи поймут, что происходит, станет уже слишком поздно.

Завязка

Сыщиков направляют на расследование двух убийств. Обе жертвы были лишены жизни почти одинаковым образом — у каждого вырезаны глаза и перерезано горло. Тем не менее, за исключением самого метода убийства, между жертвами нет никакой видимой связи. Кто этот кровожадный безумец, лишивший жизни двух человек и явно не собирающийся останавливаться?

Зловещая истина

В середине девятнадцатого столетия некий Мартин Беллгрейв, поэт и философ из Новой Англии, написал и опубликовал в частной типографии сборник стихов, который был назван им «Незримый путь или мысли о том, что ждёт впереди». Книгу выпустили ограниченным тиражом, который це-

ликом разошёлся по университетским библиотекам и частным коллекциям.

Между тем, сам Беллгрейв принимал таинственный галлюциноген ляо, позволяющий человеку заглянуть в далёкое прошлое. Он узрел ранние эпохи Земли и узнал, как пробудить коллективную память всего человечества. Когда он умер при ужасающих и весьма загадочных обстоятельствах, эхо его сознания отпечаталось в книгах. Те, кто читал «Незримый путь», становились носителями крохотного отголоска личности самого Беллгрейва: в сущности, при прочтении книги мысли читателя начинали сливаться с мыслями автора, создавая в сознании его тень. Всё это приводило к галлюцинациям, психическим нарушениям и другим странным явлениям, но не более того: невольное установление связи с Беллгрейвом, как правило, оказывалось недостаточно сильным, чтобы наложить на читателя по-настоящему заметный эффект — за исключением тех случаев, когда читатель осознал, что прочтение «Незримого пути» внедрило в его разум мысли эксцентричного оккультиста.

Если говорить точнее, последнее оказывалось верным в большинстве случаев. Некоторые умы с лёгкостью приспосабливались к вторжению чужого сознания. Один из экземпляров «Незримого пути» попал в руки нью-йоркского частного детектива Фрэнсиса Муна, который расследовал дело о похищении книг. Мун от природы был наделён особой чувствительностью, а потому в момент чтения книги он установил мощную психическую связь с Беллгрейвом — настолько сильную, что тень в уголках сознания Муна решила, что она вполне способна завладеть разумом детектива и вернуться к жизни. Тем не менее, сделать это Беллгрейв мог только в том случае, если бы в мире не осталось других теней, связанных с его душой и грозивших лишить его власти над разумом Муна. Беллгрейв осознал, что ему понадобится уничтожить все сохранившиеся экземпляры «Незримого пути», убив при этом любого, кто уже прочитал его книгу и забрал себе часть его тени.

Если останется только один Беллгрейв, он сможет вернуться к жизни.

К несчастью для всех окружающих, эксцентричный философ является целью охоты таинственных существ из первобытных эпох — *огней Тиндалла*, альтернативной формы легендарных Гончих псов. Всякий, кто впускает в себя тень Беллгрейва, становится добычей этих *огней*...

Синопсис

Расследование начинается с эпизодов, требующих от героев простой реакции: у них не будет шанса остановить убийства, которые совершает Фрэнсис Мун, и поэтому им придётся лишь встать на тропу из бездыханных тел. Первые два убийства выглядят так, словно не имеют никакой связи друг с другом, однако вскоре улики укажут на существование «Незримого пути». Добравшись до книги, сыщики получают

возможность использовать её в качестве приманки для убийцы. Те, кто решит прочесть её, смогут и сами развить психическую связь с Беллгрейвом, тем самым занеся себя в кровавый перечень Муна.

Для победы в этом сценарии герои должны:

- обнаружить, что связь между убийствами образована за счёт книги;
- достать экземпляр «Незримого пути»;
- встретиться с Фрэнсисом Муном;
- узнать загадочную историю Мартина Беллгрейва;
- встретиться с промышленником Люисом Холландом;
- возможно, использовать свою личную связь с Мартином Беллгрейвом, чтобы узнать больше об убийце;
- узнать, что в роли убийцы выступает Фрэнсис Мун;

Мысли о мыслях

Поскольку природа книги Мартина Беллгрейва и тех непостижимых явлений, которые она порождает, невероятно важна для понимания этого приключения, следует внести ясность уже на данном этапе: Беллгрейв — не призрак, во всяком случае, не буквально. Вместе с тем, он уже потерял свою человеческую личность. В сущности, «он» стал живой мыслью, знающей о своём существовании, но пребывающей лишь в сознании читателя. Когда вы скользите глазами по строкам «Незримого пути», мысли, вызванные словами и образами в книге, укореняются в вашем мозгу. Часть вашего разума начинает думать именно так, как думал бы сам Беллгрейв, поскольку его личность запечатлена на страницах каждого экземпляра книги. В определённом смысле, часть вашей личности становится личностью Мартина Беллгрейва. Подобные отголоски его разума и называются тенями.

Как правило, тени поддерживают своё существование в мыслях читателя на протяжении нескольких дней или недель до тех пор, пока читатель не перестанет думать о книге и не погасит голос тени в своей голове. Забудьте о книге, забудьте, о чём вы читали, и вы положите конец самой тени.

Беллгрейву удалось достичь этого удивительного воздействия на сознание читателей благодаря экспериментам с легендарным наркотиком ляо, позволяющим человеку проецировать своё сознание обратно в тёмные закоулки земной истории. Поэзия Беллгрейва опирается на изображения, полученные из коллективной памяти человечества, что повышает её воздействие на разум читателя до необычайных пределов. Детектив Фрэнсис Мун обладает особенно прочной связью с тенью Беллгрейва, и в ходе этого сценария тень поэта медленно поглощает его сознание в стремлении завладеть им окончательно. Поначалу Беллгрейв мог влиять на него лишь в течение короткого периода времени или во сне, опьянения и других расслабленных состояний сознания, однако по мере развития сюжета Беллгрейв начнёт перехватывать контроль над действиями детектива.

- найти способ прогнать отголосок сознания Мартина Беллгрейва прежде, чем сыщиков настигнут *огни Тиндала*.

Реакция антагонистов

Основным антагонистом сценария служит детектив Фрэнсис Мун, который становится всё более и более одержим тенью Мартина Беллгрейва, контролирующего его действия. В ходе расследования персонажам становится известно, что Мун и есть убийца, которого они ищут и который всё это время оставался поблизости лишь для того, чтобы избавиться от них при удобной возможности. Мун

обладает преимуществом в форме своего помешательства, что делает его необычайно опасным противником.

Другая враждебная сторона представлена *своей огней Тиндала* — древних созданий из глубин Земли, которые были невольно призваны Мартином Беллгрейвом после экспериментов с наркотиком ляо. Эти существа настигли Мартина в 1871 году, после чего начали выслеживать оставшиеся от него психические отголоски, что делает каждого носителя тени Беллгрейва потенциальной жертвой этих чудовищ. Поскольку для привлечения их внимания необходим действительно мощный стимул,

Хронология событий

Миллиарды лет назад: сознание Мартина Беллгрейва наблюдает удивительные явления благодаря наркотику ляо.

1830 г.: Мартин Беллгрейв появляется на свет.

1861 г.: Мартин Беллгрейв издаёт «Странствие по уединённым местам», книгу стихов и прозы. Никто её не читает.

1865 г.: Беллгрейв начинает употреблять ляо. Его семейное состояние уходит на приобретение наркотика.

1869 г.: Беллгрейв встречает тогда ещё молодого Льюиса Холланда. Оба сразу начинают питать друг к другу взаимную неприязнь.

1870 г.: Беллгрейв публикует несколько экземпляров «Незримого пути».

1871 г.: Мартин Беллгрейв погибает в пожаре.

1901 г.: Льюис Холланд пытается приобрести все копии «Незримого пути».

1919 г.: Один из читателей передаёт свой экземпляр «Незримого пути» в Нью-Йоркскую публичную библиотеку.

Три месяца назад: Джефффри Хилл находит экземпляр «Незримого пути» в библиотеке Фордхемского университета.

Два месяца назад: Джим Браун проникает в библиотеку Льюиса Холланда и крадёт несколько книг, в том числе, «Незримый путь». Холланд нанимает частного детектива Фрэнсиса Муна, чтобы тот выследил вора.

Два месяца назад: Джефффри Хилл посылает письма в различные антикварные книжные магазины в надежде приобрести экземпляр «Незримого пути».

Две недели назад: Фрэнсис Мун выслеживает Джима Брауна и получает в свои руки большинство книг, однако вору удаётся сбежать. Мун читает «Незримый путь» и становится частично одержим тенью Беллгрейва.

Четыре дня назад: Мун находит Джима Брауна снова и убивает его. Он улавливает психический след Джефффри Хилла.

Два дня назад: Книготорговцы «Голлам и сыновья» отвечают на письмо Джефффри Хилла, уведомляя его, что им удалось найти экземпляр «Незримого пути» для продажи.

Один день назад: Мун убивает Джефффри Хилла.

они появились лишь после установления тесной связи между Беллгрейвом и Муном, которая притянула их в современный Нью-Йорк из прошлого. Тем не менее, с тех пор как Огни вторглись в настоящее, они начали охотиться на любых носителей тени Беллгрейва, включая сыщиков, которые также могут прочесть «Незримый путь». Эти живые кошмары должны служить для героев постоянной угрозой, подталкивающей их к действиям.

Третьим противником персонажей становится Мартин Беллгрейв (умерший в 1871 г.) — неудачливый, но самовлюблённый прожигатель жизни с амбициями поэта, обратившийся к оккультным искусствам и наркотикам в попытке возместить отсутствие таланта. В сущности, Мартин не представляет для следователей никакой опасности, не считая того обстоятельства, что любой, кто прочёл его книгу и создал в своём сознании его тень, становится мишенью для *огней Тиндала*.

Условия победы

Выживание в этом сценарии уже может считаться победой.

Составление чёткой картины произошедшего и уничтожение всех экземпляров «Незримого пути» следует считать настоящим триумфом.

Самые опытные и изобретательные сыщики могут также спасти от смерти Льюиса Холланда; если они это сделают, он может стать их покровителем в дальнейших приключениях.

Сцены

Первое убийство

Тип сцены: зацепка/расследование.

Ключевые улики: интерес Джеффри к книге из библиотеки, конверт из-под письма от торговца редкими книгами.

Расследование начинается в самой гуще событий, когда сыщики вызывают на место убийства в Бронксе. Жертвой оказывается Джеффри Хилл — студент-второкурсник Фордхемского университета (небольшого учреждения, основанного иезуитами). Его тело было найдено домовладелицей на полу в маленькой квартире, в которой он проживал с другим студентом Джеймсом Рэтбуном в нескольких кварталах от университетского кампуса. Потребность

в следователях возникла из-за исключительного характера самого убийства.

В ходе осмотра места преступления герои получают ещё один вызов: полицейские предупреждают их о втором убийстве поблизости, которое, очевидно, совершил тот же психопат. См. описание сцены «Второе убийство» ниже.

Что здесь произошло

Джеффри взял экземпляр «Незримого пути» в университетской библиотеке: эту же книгу он читал, когда его посетил Фрэнсис Мун. Убедившись, что Джеффри — единственный, кто читал книгу, детектив убил его. Затем он бросил книгу, заметки Джеффри, письмо от торговца редкими книгами и читательский билет студента в огонь, после чего скрылся. Для того, чтобы не оставлять отпечатков пальцев, Мун пользовался перчатками.

Квартира Джеффри Хилла

Жертва проживала в маленькой, тесной квартире — классическом прибежище студента. Квартира располагает одной гостиной/столовой, крошечной грязной кухней и спальней с двумя односпальными кроватями. Обои имеют на редкость неприятный желтоватый оттенок.

Первое, что бросается в глаза сыщикам, когда они заходят внутрь, — это перевёрнутый обеденный стол и пара ног, торчащих из-под него. В густом воздухе чувствуются запахи пепла, крови и мочи. Тело Джеффри Хилла лежит в середине комнаты, изогнутое и покрытое кровоподтёками (см. описание сцены «Труп Хилла» для получения более подробных сведений). Сквозь каминную решётку пробиваются последние языки пламени, под которыми видна груда пепла, заставляющая предположить, что здесь был сожжён по меньшей мере один документ.

На полу, рядом с опрокинутым столом, лежат две кофейные чашки, разбитые вдребезги. На кухне стоит недавно вскипячённый чайник. На полке между двумя пустыми банками кофе одной марки аккуратно втиснута ещё одна, с растворимым кофе.

В спальне заправлены две кровати. Здесь же стоят два шкафа для одежды и два комода. В комнате можно увидеть два разных комплекта одежды — простые костюмы и рубашки, принадлежащие

погибшему Джефффри Хиллу, и куда более дорогие и стильные наряды его соседа Джеймса Рэтбуна.

Взлом: дверь в квартиру сделана из тяжёлого дерева и снабжена как замком, так и цепочкой. Ни то, ни другое не было сломано, — вероятно, Джефффри Хилл сам впустил убийцу внутрь. Трата 1 пункта **взлома** позволяет обратить внимание, что цепь не использовалась в течение длительного времени (Джефффри никогда не накидывал цепочку на дверь, поскольку в обратном случае Рэтбун постоянно будил бы его, когда возвращался в подвыпившем состоянии).

Судмедэкспертиза: отпечатки пальцев Джефффри можно найти на всех кофейных чашечках, стаканах и вообще всех поверхностях в квартире: последние несколько дней он не выходил на улицу. Трата 1 пункта **судмедэкспертизы** подтверждает, что на одной из чашек имеются характерные разводы, как если бы её держал в руках человек в кожаных перчатках.

Один из осколков кофейной чашки полностью залит кровью — его использовали в качестве оружия для убийства Джефффри.

Сбор улики: осмотр пепла в камине позволяет найти остатки трёх предметов: небольшой книги в твёрдом переплёте, тетради и листа бумаги, — возможно, письма. Трата 1 пункта позволяет найти половину читательского билета Хилла, застрявшего в трубе. Билет явно был брошен в камин вслед за другими предметами, но попал в трубу из-за восходящего потока воздуха.

Домовладелица

Хозяйка квартиры Хилла — пожилая вдова по имени миссис Элуэй. Она живёт на следующем этаже. Именно она обнаружила тело молодого человека, и поэтому до сих пор находится на грани истерики. Если сыщики заговорят с ней, всё, что она скажет, будет состоять в повторении слов «Глаза! Глаза! У него не было глаз!» до тех пор, пока кто-нибудь не потратит 2 пункта **успокоивания** или 3 пункта **полицейского жаргона** в попытке привести её в себя. Даже тогда она будет давать показания чрезвычайно сбивчиво.

Миссис Элуэй подтверждает, что сдавала квартиру на нижнем этаже двум жильцам: приятному

молодому джентльмену Хиллу и ужасному мистеру Рэтбуну. С последним у неё были серьёзные разногласия, потому что мистер Рэтбун вечно приходит пьяный и буянит по несколько часов, — таких проблем никогда не возникало с мистером Хиллом. Джефффри проживал у неё в течение двух лет и за это время ни разу не наделал какого-либо шума, проблем с ним тоже никаких не было, даже если порой и запаздывал с платой на несколько дней.

Ранее этим вечером она услышала на первом этаже какой-то шум. Вдова решила, что это снова упал отвратительный мистер Рэтбун, однако некоторое время спустя забеспокоилась и спустилась вниз, где обнаружила распахнутую дверь. Она позвонила, после чего зашла внутрь и обнаружила труп. Миссис Элуэй не знает, что произошло после этого, но успела поднять тревогу и позвонить в полицию.

Труп Хилла

Джефффри Хилл был убит жестоко и ужасно. У него сломана шея, вырезаны глаза и частично перерезано, частично вскрыто горло. Последнее было проделано каким-то острым предметом (убийца использовал осколок кофейной чашки).

Трата 1 пункта **медицины** или **судмедэкспертизы** позволяет предположить, что нападавший застал Хилла врасплох. Он был значительно крупнее и сильнее студента.

Бумажник Хилла оставлен в кармане погибшего и содержит 12 долларов и 19 центов. Там же можно найти сложенный конверт, адресованный Джефффри Хиллу. Обратный адрес, написанный на задней стороне конверта, указывает на магазин редких книг «Голлам и сыновья», расположенный на Вестминстер-стрит в Провиденсе, Род-Айленд. Вложение 1 пункта **истории искусств** или **окультизма** подтверждает, что «Голлам и сыновья» считается небольшим, но подходящим магазином для приобретения необычных книг, специализирующейся на перепродаже книг из библиотек покойных коллекционеров или издателей эзотерической литературы.

Сосед

Подозрение может вызвать сосед Джефффри Хилла, Джеймс Рэтбун, отсутствующий в ходе этого первоначального этапа расследования. Рэтбун —

капризный сын богатых родителей, исключённый уже из полудюжины колледжей за плохое поведение. Семья перестала спонсировать его капризы, сократив финансовую поддержку до минимального пособия, поэтому Джеймсу пришлось переехать в эту маленькую квартирку; сэкономленные таким образом деньги он тратит на встречи со своими великосветскими знакомыми.

Сыщики могут попробовать найти Рэтбуона, воспользовавшись связями на улицах Нью-Йорка, или просто дождаться его возвращения. Рэтбуон — эгоцентричный и немногословный парень, производящий самое скверное впечатление. Первой его реакцией на смерть Хилла становится вопрос: «Не запачкал ли этот заучка кровью мои костюмы». Поначалу он предполагает, что Джеффри покончил жизнь самоубийством. Если сыщики заинтересуются, почему он так считает, Рэтбуон пояснит: «Хилл был таким угрюмым парнем. Всегда сидел в комнате в темноте, читал одну и ту же вздорную книгу. Он был одержим, писал всякую чепуху в своём дневнике. Несусветная чушь!»

Трата 1 пункта **лести** или **допроса** позволяет узнать дополнительную информацию. «Он получил эту книгу в Фордхемской библиотеке несколько недель назад. Какая-то дурацкая книга поэзии с ужасными, неказистыми стихотворениями. Называется, мм, что-то насчёт «пути», мне кажется. Хилл заинтересовался этой книгой после слов профессора Дрю. Вот и поехала у парня крыша. Убит плохой рифмой».

Проницательность позволяет предположить, что Рэтбуон куда больше напуган, чем подаёт вид, одна-ко при этом, он ничего не скрывает ничего важного.

Второе убийство

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: книжная маркировка, указывающая на коллекцию Холланда.

Во время осмотра квартиры Джеффри Хилла сыщики получают новое сообщение от полиции. Неподалёку нашли ещё одно тело. По-видимому, это работа того же убийцы.

Убийство произошло в переполненном многоквартирном доме в Бруклине. Тело пролежало там в течение четырёх дней, прежде чем сосед почувствовал запах, исходящий из комнаты 56.

Многоквартирный дом

Этот дом не выделяется среди окружающих его зданий. Он выглядит таким же запущенным и жалким, как и остальные дома на этой улице. Комнаты здесь предлагаются для аренды на еженедельной основе с расценками, отражающими состояние как самого дома, так и всего квартала. В этих маленьких, грязных комнатах живут целые семьи; водопровод не работает, и по всему дому пахнет газом. **Уличное чутьё** позволяет удостовериться в первоначальном впечатлении, что этот дом служит убежищем бедных и обездоленных людей, а также мелких преступников.

Трата 2 пунктов **уличного чутья** или **изустной истории** позволяет узнать, что человека, проживавшего в комнате 56, звали Браун, и что он поселился здесь всего неделю или две назад. По слухам, он скрывался от закона или был сумасшедшим, а кое-кто даже рассказывает, будто этот человек был британским лордом, который бежал из Англии после скандала. Во всём доме у него не было друзей, хотя несколько дней назад о нём задавал вопросы какой-то детектив. Никто не стал ему ничего рассказывать.

Хозяином дома оказывается грузный мужчина по имени Салливан. Когда сыщики заговорят с ним, он лишь устало покачает головой: он так и чуял беду с этим Брауном, когда тот появился в его доме. Салливан полностью сотрудничает со следователями и упоминает о том, что у Брауна был новозанглийский акцент. Хозяин дома позволяет сыщикам заглянуть в однокомнатную квартиру Брауна.

Комната 56

В этой комнате находится одна застеленная кровать, маленькая газовая плита, несколько банок консервированных бобов, кастрюли с толстой коркой от пережаренных бобов, нескольких тарелок с остатками тех же бобов, двух чемоданов и мёртвого тела в окружении простых, голых стен. Бобы не содержат никаких ценных улик.

В корзине для мусора под раковиной можно найти несколько пропитанных кровью бинтов и листов бумаги, разорванных в попытке создать импровизированное подобие перевязки. Всё это покрыто коркой засохшей крови. Также в корзине нетрудно за-

The
Invisible
Path

Martin Bellgrave

метить несколько клочков бумаги: если сложить их вместе, они образуют порванный экслибрис (книжный знак, наклеиваемый владельцами библиотек).

Чемоданы заброшены под кровать. Один содержит комплект дешёвых костюмов и нижнее бельё. Другой представляет больший интерес, поскольку в нём лежат следующие предметы:

- один дорогой, хорошо сшитый костюм с совпадающими по стилю рубашкой и обувью (как правило, Браун пользовался костюмом, когда отправлялся на кражу со взломом);
- набор ножей, отмычек и инструментов для взлома сейфов, которые используются профессиональными взломщиками;
- сложенная карта улиц Провиденса;
- экземпляр «Чародейских династий новоанглийского Ханаана» 1801 года выпуска (см. «Рукопись Хранителя») с маркировкой, указывающей на его принадлежность к коллекции Холланда, находящейся в Провиденсе, Род-Айленд. Трата 1 пункта **статуса** позволяет сыщику вспомнить, что он слышал о Люисе Холланде, эксцентричном промышленнике-миллионере из Провиденса;
- экземпляр «De Vermis Mysteriis» в английском переводе Jergetta 1821 г. (см. «Рукопись Хранителя»). На первой же странице книга исцарапана ножом, поскольку Браун пытался содрать маркировку и перепродать украденное.

Второй труп

Как и у Джеффри Хилла, у Джима Брауна вырезаны глаза и перерезано горло. Тем не менее, в этом случае орудие убийства послужил перочинный нож, который был оставлен в кармане брюк самой жертвы. Кроме того, Браун получил огнестрельное ранение в бок: пуля попала в рёбра. Трата 1 пункта **стрельбы** позволяет предположить, что рана оставлена выстрелом из пистолета небольшого калибра; трата 1 пункта **медицины** показывает, что ранение получено не меньше недели назад. Также на теле Брауна присутствуют несколько небольших порезов и царапин на руках и коленях, подразумевающих, что ему пришлось участвовать в драке или погоне.

Трата 1 пункта **сбора улики** позволяет найти во внутреннем кармане жертвы билет на автобус, идущий

из Провиденса в Нью-Йорк. Билет был приобретён две недели назад.

Расследования в Нью-Йорке

Библиотека Фордхемского университета

Тип сцены: описание.

Ключевые улики: отсутствуют.

Сожжённая книга и читательский билет в квартире покойного Хилла могут подтолкнуть сыщиков к расследованию в библиотеке. **Книжные изыскания** или **полицейский жаргон** (а также обращение за помощью к профессору Дрю) позволяют героям получить доступ к учётной записи Джеффри. За последние три месяца он неоднократно брал из библиотеки одну и ту же книгу — «Незримый путь» (Мартин Беллгрейв, 1870 г., частная типография).

Другой интересовавшей его книгой было «Странствие по уединённым местам» того же автора, однако она потерялась где-то в пределах библиотеки. Трата 1 пункта **книжных изысканий** позволяет сыщику найти «Странствие» — томик подложили в качестве опоры для ряда покосившихся книг в разделе истории. Даже беглый просмотр «Странствия по уединённым местам» вызывает почти болезненное ощущение: это очень, очень слабая поэзия, полная жалоб на бренность всего сущего. В книгу также вошли несколько рассказов, которые представляют собой либо плохо скрытый протест против абolicционизма, либо скучные истории о привидениях, финал которых угадывается буквально с первых абзацев.

Профессор Дрю

Тип сцены: описание.

Ключевые улики: существование экземпляра «Незримого пути» в Нью-йоркской публичной библиотеке.

Если сыщики поговорят с соседом Хилла, Джеймсом Рэтбоуном, или ознакомятся с деятельностью студента в Фордхемском университете, они быстро установят связь Хилла с профессором Дрю, преподавателем литературы и гуманитарных наук. Дрю — очень весёлый и обаятельный мужчина, энтузиазм которого заставляет его казаться куда моложе своих пятидесяти лет (если это возможно, пойте среди игроков паранойю: во многих исто-

риях с таинственными смертями заключительный поворот сюжета сводится к тому, что самый обаятельный персонаж оказывается злодеем. В этой истории всё оказывается иначе, однако если вы подтолкнёте игроков к такой мысли, вам будет намного легче заставить их доверять Фрэнсису Муну в момент его появления).

Дрю ещё не осведомлён об ужасной гибели Хилла, а потому сыщикам предстоит обрушить на него эту новость. Когда они сообщают об этом, профессор будет изумлён и шокирован.

«Боже мой... этот бедный мальчик! Джеффри... был... замечательным студентом из хорошей семьи. Очень ярким, искренне преданным своему делу... Я всегда беспокоился, что он делит комнату с этим Рэтбоуном, бездельником и прожигателем жизни, но я никогда не думал... Вы уже говорили в регистратуре, чтобы они сообщили родителям, или это придётся сделать мне? Или это должна сделать полиция? Я... боюсь, я просто не знаю, что делать... Сделать это будет... Боже мой...»

Для того, чтобы вернуть профессору силу духа, понадобится **успокаивание**.

Если спросить его об исследовательских записях Джеффри, профессор почувствует себя более уверенно и сможет дать более точные ответы.

«Он изучал современную американскую литературу и журналистику. Мне кажется, он собирался стать критиком. Джеффри всегда был ненасытным читателем, который проводил все свободные вечера с первого курса в библиотеке. Там я и встретил мальчика, взял его под своё крыло, так сказать. С точки зрения образования он был неплохо подкован — не скажу, впрочем, что великолепно, да и в последние несколько недель его работы отличались огрехами, но... хм...»

Если упомянуть при нём сожжённый читательский билет или напрямую спросить о «Незримом пути», профессор неожиданно кое-что вспомнит.

«Ах, да, да. Несколько месяцев назад я упомянул в разговоре с ним о малоизвестном писателе из Провиденса. Этот поэт, Мартин Беллгрейв, умер в восемьсот семидесятом или около того. Он был единственным ребёнком в семье богатого землевладельца и за свою короткую жизнь успел растратить всё наследство отца. Он и дня в своей жизни не проработал, если не считать написания пары книжиц.

Я довольно неплохо знал «Странствие по уединённым местам». Когда я сам был студентом на старших курсах, мы с друзьями устраивали соревнование. Надо было начать читать фрагмент книги вслух и продержаться как можно дольше, прежде чем вас разберёт смех. Совершенно отвратительное, напыщенное и ужасно смешное произведение. В библиотеке должен быть экземпляр, хотя я прошу вас не читать это ради вашего же душевного спокойствия.

Однако у этого автора были и другая книга, называлась она «Незримый путь». Очень странная книга. Стилль был совсем другим — не то, чтобы более зрелым, написана она была столь же слабо и вымученно, — однако в ней чувствовалась какая-то мысль. Помню, я прочитал её часть и потом ночью едва заставил себя заснуть. В ней не было никакой художественной ценности, это трудно отрицать, однако... Наверное, даже самая низкопробная история о крови и ужасах может заставить читателя содрогнуться.

Но бедный Джеффри, казалось, решил, что в книге есть что-то особенное. В последний раз, когда я его видел, он сказал что-то о спасении Беллгрейва от незаслуженного небытия».

Попытка отыскать книгу: если сыщики спросят о книге, профессор Дрю скажет, что, насколько он осведомлён, в мире сохранилось всего несколько экземпляров. Нью-Йоркская публичная библиотека наверняка располагает одним из них. Если герои решат воспользоваться этой

подсказкой, обратитесь к описанию Нью-Йоркской публичной библиотеки ниже.

История Мартина Беллгрейва

Тип сцены: описание.

Ключевые улики: дом Мартина Беллгрейва всё ещё стоит на старом месте.

Хотя профессор Дрю выступает в роли самого очевидного информатора по вопросу об истории Беллгрейва, трата 1 пункта **книжных изысканий**, **истории искусств** или просто **истории** позволяет узнать эту информацию самостоятельно. Беллгрейв был отпрыском состоятельной семьи землевладельцев. Он слыл чрезвычайно болезненным ребёнком и, повзрослев, не женился. Позже он самостоятельно издал книгу стихов, которая была раскритикована в тух и прах и полностью проигнорирована читающим сообществом. Он заперся в своём семейном особняке за пределами Провиденса и больше не выходил из него. О нём услышали только после публикации нескольких экземпляров «Незримого пути». Беллгрейв погиб в таинственном пожаре 1871 года.

Если сыщики удосужатся проверить, кому перешла земля Беллгрейва после смерти поэта, трата 1 пункта **юриспруденции** или **бухгалтерского дела** позволяет узнать, что участок отошёл промышленнику Льюису Холланду, купившему всё владение.

Льюис Холланд

Тип сцены: описание / расследование.

Ключевые улики: Льюис Холланд интересуется фигурой Мартина Беллгрейва.

Экслибрис, найденный в многоквартирном доме или упоминание Льюиса Холланда в биографии Беллгрейва могут подтолкнуть сыщиков к знакомству с этой персоной. Холланд сколотил состояние, будучи руководителем строительной компании, которая занималась реконструкцией зданий после Гражданской войны. Он проживает в городе Провиденс и славится покровителем искусств. Трата 1 пункта **истории** или **окультизма** позволяет узнать, что Холланд также известен как коллекционер старинных книг и, по слухам, располагает необычайно широкой оккультной библиотекой, хотя персонажи, сведущие в **теологии**, могут также узнать, что он считается богобоязненным и убеждённым христианином.

Особой популярностью в Провиденсе в последнее время пользуется история о том, что в доме Холланда несколько месяцев назад произошла крупная кража.

Фрэнсис Мун

Тип сцены: ключевая.

Эта сцена должна произойти на ранних этапах расследования, после того как герои найдут тела двух погибших. Вы можете представить Фрэнсиса Муна сыщикам несколькими способами.

- Он выходит на связь с героями через нью-йоркскую полицию, объясняя, что работает по лицензии частного детектива и занимается поиском Джима Брауна.
- Он встречает героев в Нью-Йоркской публичной библиотеке, где пытается узнать, не поможет ли его делу содержащаяся здесь копия «Незримого пути».
- Он натывается на сыщиков в магазине «Голлам и сыновья» в попытке проверить, не был ли их экземпляр украден у Холланда.
- Он может быть представлен героям самим Холландом при посещении промышленника.

Если возможно, создайте у игроков впечатление, будто Мун — всего лишь владелец зацепки, ведущей к Холланду, а не активный, значимый персонаж.

Фрэнсис Мун

Этот мужчина с вытянутым лицом родился в Америке, но ведёт свою родословную от ирландцев. Он высок, однако привычка сутулить плечи и опускать голову заставляет его казаться намного ниже. Когда Фрэнсис нервничает, его голос становится тише, а слова он скорее бормочет, чем выговаривает. Кроме того, когда ему нужно, детектив с лёгкостью теряется на заднем плане. Он носит длинное коричневое пальто и шляпу, а также привык таскать с собой чёрный зонт даже в разгар лета. Его экземпляр «Незримого пути» скрыт во внутреннем кармане пальто, завернутый в коричневую бумагу.

Мун способен прибегнуть к насилию без малейших колебаний. Он всегда носит при себе пистолет.45 калибра, который держит в кармане рядом с томиком «Незримого пути». Кроме того, при нём всегда есть запас патронов, которые он носит вперемежку с блокнотами, ручками и мелочью. Зонтик армирован стальным стержнем, что превращает его



в прочную дубинку. Именно эта готовность к насилию в сочетании с психической чувствительностью делает его столь опасным — и столь удобным носителем тени Мартина Беллгрейва.

Когда тень Беллгрейва захватывает контроль над детективом, поведение Муна резко меняется. Он становится более высокомерным, более требовательным и начинает ходить прихрамывая.

Исследовательские способности: проницательность 1, юриспруденция 2, полицейский жаргон 3, изустная история 1, уличное чутьё 1, сбор улик 2, взлом 2.

Общие способности: атлетика 8, стрельба 6, здоровье 10, драка 8, бдительность 10, слежка 6, фехтование 4.

Защита: 4.

Оружие: тяжёлый пистолет +1.

Появление детектива

Представившись сыщикам, детектив показывает им свой значок и объясняет, что он был нанят Льюисом Холландом для возвращения нескольких редких книг, похищенных из его частной коллекции в провиденском особняке. Вор взломал сейф в кабинете Холланда и украл, помимо упомянутых книг, деньги и драгоценности. Мун выследил вора, Джима Брауна, увидев его лицо через забор в Род-Айленде, после чего ему удалось проследовать за ним до убежища. Там Мун застиг его и даже успел выстрелить в него, однако Брауну удалось сбежать. Большинство украденных вещей были найдены в том же укрытии, однако три редкие книги отсутствовали даже там. Если герои спросят Муна о книгах, тот извлечёт блокнот и отчётливо прочтёт названия: «De Verriis Mysteriis», «Чародейские династии новоанглийского Ханаана» и «Незримый путь».

Мун может опознать тело Джима Брауна и подтвердить, что этот тот самый грабитель, который обворовал Льюиса Холланда.

Проницательность позволяет убедиться, что Мун говорит правду. Трата 2 пунктов **проницательности** даст сыщику понять, что в поведении детектива есть что-то странное, как если бы его ответы были слишком отчётливо отрепетированы. **Полицейский жаргон** подтверждает, что Фрэнсис Мун — лицензированный и опытный детектив. Трата 2 пунктов

полицейского жаргона позволяет герою вспомнить кое-какие сплетни о Муне: рассказывали, будто он обладает почти сверхъестественной способностью находить ценные улики по случайной случайности.

Прочтение «Незримого пути»

Тип сцены: ключевая.

Приведённая ниже серия эпизодов может произойти на любом этапе сценария после того, как герои получат в своё распоряжение экземпляр «Незримого пути». Это маленькая книжка в твёрдой обложке, состоящая из двух сотен страниц, отпечатанных на плохой бумаге. Посвящение гласит: «Читателю».

Содержание книги представляет собой сборник белых стихов. Некоторые образы повторяются: красное небо над неестественно зелёной равниной, покрытой буйной растительностью; фигуры, движущиеся сквозь знойное марево пустыни; глаза в море; немые зрители, наблюдающие за землёй с неба; звездообразные существа и движущиеся частицы слизи; таблички, погребённые в тёмных пещерах, а также фраза «Иа! Ато! Иа! Ни-хо!» Знатоки **мифологии Ктулху** могут заметить, что многие из этих образов напоминают созданий из Мифов: трата 2 пунктов **мифологии Ктулху** позволяет распознать в звездообразных существах *старцев*, и в этом случае частицы слизи можно трактовать как отсылки к их слугам *шогготам*, а таблички — как носители знаний, охраняемых легендарным Уббо-Сатлой. Трата сразу 4 пунктов **мифологии Ктулху** или только 2х пунктов **мифологии** в сочетании с 2 пунктами **фармацевтики** предполагает, что стихи могли быть написаны под влиянием наркотика ляо.

Последнее стихотворение в книге, названное «Алые глаза гончих», описывает яркий сон, в котором автора преследуют «по коридорам разума» «алые глаза гончих, вырвавшихся из ада».

Пролистывание книги требует двух часов — или только одного при условии траты 1 пункта **книжных изысканий**. Подробное чтение книги не предоставляет дополнительных преимуществ: упомянутые в книге образы апеллируют к подсознанию читателя, врываясь в глубины человеческой психики. Всякий, кто пробегает глазами «Незримый путь», должен пройти проверку **самообладания**. Провалившие эту проверку впускают в своё со-

Уровень	Эффект	Проверка самообладания	Потери самообладания
0	Отсутствует	При прочтении книги	1
1	Лёгкие галлюцинации	Несколько минут спустя	2
2	Образы Мартина Беллгрейва	При длительном изучении книги	4
3	Разговоры с Мартином Беллгрейвом	При сознательном поиске связи с Беллгрейвом	6
4	Одержимость	При установлении психической связи	—

знание тень Мартина Беллгрейва ценой 1 пункта самообладания. Тень заставляет персонажа страдать от галлюцинаций и странных мыслей, которые вынуждают его пройти ещё одну проверку самообладания вскоре после прочтения книги. При провале тень набирает силу. Эта сила измеряется в уровнях: для того, чтобы перейти на следующий уровень, герой должен провалить предшествующую проверку самообладания.

Достижение третьего уровня требует от персонажа установить связь с личностью Беллгрейва, либо начав постоянно перечитывать книгу и сознательно действовать так, как хотел бы того Беллгрейв, либо добравшись до его дома в Провиденсе. Четвёртый уровень требует прямой психической связи, которой в данный момент обладает лишь Фрэнсис Мун.

Сыщик может добровольно отказаться от 1 пункта самообладания, чтобы автоматически провалить проверку и достичь следующего уровня связи. По мере того, как герои начнут всё отчётливее осознавать последствия своего ознакомления с «Незримым путём», они могут пожелать призвать тень Мартина Беллгрейва и узнать всё от него самого.

Обратите внимание на то, что, хотя прочитать книгу и создать тени Беллгрейва в своём уме могут сразу несколько персонажей, сами тени не имеют представления о существовании друг друга. Проводите мысленные разговоры каждого сыщика с Беллгрейвом по отдельности, даже если они узнают одну и ту же информацию. Если это возможно,

посейте среди игроков паранойю, указывающую на то, что Беллгрейв говорит разным людям разные вещи, или создайте впечатление, будто над одним из героев Беллгрейв обретает большую власть, чем над остальными.

Уровень 1: Галлюцинации

Лёгкие галлюцинации, вызванные прочтением книги, принимают различные формы, некоторые из которых служат лишь отголосками сознания автора, а некоторые — образами, извлечёнными поэтом из многовековой памяти человечества. Дополните любую сцену следующими эпизодами и событиями.

- Сыщик начинает хромать, повторяя походку Беллгрейва, страдавшего полиомиелитом.
- Сыщик начинает неосознанно добавлять рифмованные слова (особенно с неуклюжей рифмой) к предложениям, которые говорят другие. Например, если один герой говорит: «Разыщем тех, кто её прочитал», страдающий персонаж может невольно добавить: «Недаром так долго я их искал».
- Сыщик неожиданно обнаруживает в себе пристрастие к нюхательному табаку, красному вину и устрицам.
- Сыщик начинает заикаться, когда разговаривает с женщинами.
- Сыщик начинает недолгобливать практически все меньшинства.
- Сыщик видит ярко-красное небо над головой.

- Сыщику чудится, будто что-то шуршит за окнами ночью.
- Сыщик начинает ошибочно принимать верёвки, занавесы, галстуки, ремни и другие подобные объекты за шупальца.
- Сыщику начинает казаться, что здание, в котором он находится, охвачено огнём.

Уровень 2: Образы Мартина Беллгрейва

Сыщик начинает видеть Мартина Беллгрейва повсюду, куда бы он ни пошёл. Беллгрейв был круглолицым и полноватым человеком, одетым в старомодный костюм. Он заметно хромал, а потому при ходьбе опирался на богато украшенную трость из слоновой кости. Эти образы накладываются на фигуры реальных людей в физическом мире, поэтому сыщик может принять за Беллгрейва прохожих на улице или завсегдатаев кафе. Его под-
сознание будет также вставлять образ Беллгрейва в картины, фотографии и так далее.

Кроме того, герой время от времени будет слышать голос поэта. Иногда этот голос цитирует строки из книги или мысли Беллгрейва. В других случаях персонаж может услышать, как радиоведущий, певец или даже другой сыщик говорить голосом поэта. Имеет смысл вставлять в эти эпизоды приведённые ниже цитаты из Беллгрейва.

- Мне грезилось алое небо над взрытой землёй.
- Назвать вещь — значит определить её. Фундаментальные компоненты человеческой психики разделяются столь же явно, что и слоги в именах, а потому человека можно изменить путём грамотного подбора слов и образов.
- Мистер Дарвин и его помощники говорят нам, будто все люди произошли от приматов, а те от обезьян, которые произошли от полёвок, и так далее до исходного прародителя. Но в таком случае разве мы не должны разделять единое наследие, одну и ту же общую память страданий? Разве мы не можем заговорить со всем человечеством, произнеся лишь одно-единственное слово?
- И тысячи тысяч скользких созданий из слизи жили на этой земле, как жил и я.
- Я больше не беспокоюсь о смешении белого человека с чёрным или о падении этих Соединённых Штатов, или о любых других ужасах,

которыми нас пугают газеты. Я видел вещи гораздо страшнее.

- Отец, твои возражения ставят тебя самого в неловкое положение. Я не приспособлен к примитивному труду. У меня дар к поэзии, и это куда более благородное призвание, чем всё, что ты можешь мне предложить.
- Чонг, ты один оправдал всё существование нашей вырожденной желтокожей расы. Подобно тому, как Колридж пользовался опиумом, я воспользуюсь этим.
- Ааа! Они идут!

Уровень 3: Беседы

На этом уровне герой обнаруживает, что находится в воображаемой версии дома Беллгрейвов в Провиденсе. Это ветхий особняк в колониальном стиле с закрытыми ставнями и огромным количеством книг. Здесь также можно заметить несколько восточных сувениров и ширм, кулечных Беллгрейвом у тех же поставщиков, которые передали ему наркотик ляо. Красноватый свет просачивается сквозь ставни: если персонаж игрока открывает их, его глазам открывается первозданный ландшафт Земли за миллиарды лет до нашей эры.

Во внутренних помещениях сыщика ждёт тень Мартина Беллгрейва. Она понимает, что представляет собой лишь эхо мёртвого человека, рождённое его поэзией. Поскольку лишь единицам удаётся достичь этого уровня связи с тенью, Беллгрейв вполне охотно соглашается поговорить со своим носителем.

Кто ты? «Что же... пожалуй, я и есть вы, сэр. Я ваша частичка, которая была затронута гением Мартина Беллгрейва».

Нет, действительно, кто ты такой? «Подумайте о природе эмоций. Своевременно произнесённое слово или фраза может вызвать определённую эмоцию или толкнуть вас на новую мысль, верно? Когда я был молод, я стремился вызвать эмоции и создать красоту своими словами, но из-за болезни, властной матери и недостатков отца, а также от общего вырождения современного мира, я обнаружил, что мои слова не находят отклика в сердцах. Я не мог коснуться умов

тех добропорядочных личностей, которые смогли бы оценить мою работу.

Я искал другой способ самовыражения, способ преодолеть пропасть между моими мыслями и остальной частью человечества. Я искал новый путь.

Я нашёл его в препарате ляо — редком соединении элементов с далёкого Востока. На крыльях ляо мой разум сумел проникнуть в прошлое, во времена, о которых никто из живущих даже не грезил. Известно ли вам, что мне довелось пожить в Чёрной башне Ирема? Помните ли вы слова жрецов Ибак-Оа, первого города, возведённого человеческими руками? Помните ли отчаянные путешествия по мосту, ведущему в земли конических существ?

Нет! Ваш разум предал всё это забвению. Однако эти слова, эти события высечены на ваших костях и запечатлены в вашей крови, они содержатся в памяти человечества, которая передалась нам от предков. Посредством ляо и простой поэзии я смог восстановить эти образы с такой точностью и таким мастерством, что они сумели повлиять на подсознание моих читателей. Я растворился в своих стихах, а значит, и в вашем сознании!

Чего ты хочешь? «Хочу? Хочу, сэр? Меня даже не существует в реальном мире. Я призрак вашей мысли, тень вашего разума. У меня нет желаний, если не говорить о воспоминаниях о былых желаниях. Если бы это было возможно, я бы хотел жить снова, но я не какой-нибудь дух, который мог бы вселиться в ваше тело. Ваш разум обладает слишком сильной защитой, которую я никогда не смог бы преодолеть.

Впрочем, я счёл бы себя счастливым, если бы вы по случаю перечитывали мои книги и освежали в своём сознании образы и фигуры речи, которые меня поддерживают. Посещайте меня снова в своём воображении, если хотите».

Как мне избавиться от тебя? «А зачем мне вам это говорить, сэр? Я цели-

ком обитаю в вашем сознании, и хотя это лишь подобие жизни, я буду цепляться даже за него. Кроме того, зачем вам от меня избавляться? Я лишь безобидная мысль, мечущаяся где-то в закоулках вашего разума».

Какова связь между «Незримым путём» и убийствами? «Никогда в жизни я не был жесток. Не стану отрицать, что я часто бывал сердит, но я никогда не был человеком, способным навредить кому-либо физически».

В этот момент из другой части воображаемого особняка раздаётся громкий скрип, как будто что-то невидимое и чудовищное движется по зданию. Мартин Беллгрейв на мгновение кажется испуганным и добавляет: «Впрочем, с тех пор как я появился в вашем разуме, мне чудилось определённое давление извне. Вероятно, кто-то ещё читал мою книгу, и вы можете знать о нём. Китаец, который продал мне ляо, рассказывал о мистиках и провидцах, наделённых могущественными ментальными силами — не являетесь ли вы сами одним из таких людей?»

Что ты знаешь о Льюисе Холланде? «Об этом вздорном мальчишке? Однажды он посетил меня в компании своего деда. Я всегда презирал детей, этих сопливых мелких разгильдяев, но он был худшим из многих».

Что тебе известно о Фрэнсисе Муне/обо мне/о любом другом персонаже? «Ничего, что не было бы известно вам, сэр. В конце концов, я в вашем разуме и не могу знать ничего, кроме того, что уже вам известно».

Что убило тебя? «Уж этого-то я точно не могу знать наверняка — я умер после того, как завершил «Незримый путь», и всё, что я собой представляю на данный момент, есть лишь производная от моей личности в ту отдалённую пору. Однако я могу предположить, что... Впрочем, я не могу вам лгать, потому что я это вы. Употребление ляо требует заплатить высокую цену. В глубинах самого време-

ни обитают голодные и злые создания. Когда эти твари чуют скитальца, грезящего о минувших столетиях, они отслеживают его по дороге веков. Китаец предупреждал меня о таких созданиях, но я считал бессмертие в искусстве стоящим любой опасности. Он говорил, будто эти сущности бросаются за таким путешественником вслед из далёкого прошлого. Он описывал их как созданий, родственных гончим времени».

Если сыщик предполагает, что эти гончие могут быть ответственны за убийства, Мартин пожимает плечами: ему наплевать на других людей.

Другие способы использования Беллгрейва: он вполне осведомлён о некоторых аспектах Мифов, хотя большинство его идей опирают-

ся на поэтические образы вместо полезных фактов. Присутствие тени Беллгрейва в сознании героя увеличивает рейтинг его мифологии Ктулху на 2 пункта, а истории — на 1. Также он владеет другими языками, что повышает знание языков сыщика на 1 пункт. Тем не менее, если герой прислушивается к советам Беллгрейва, рейтинг искусства снижается на 3 пункта.

Также Беллгрейву известны заклинания микстура Ляо и первородный язык.

УЖАС В БИБЛИОТЕКЕ

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: Елена Тайлер, аннотированный экземпляр «Незримого пути».

Нью-Йоркская публичная библиотека на Пятой авеню считается одной из крупнейших в ми-



ре и отличается передовым техническим оснащением. Большую часть книг она получила из двух других библиотек, которые были перенесены сюда: Астор и Ленокс. Экземпляр «Незримого пути» был получен из коллекции Ленокс и ныне затерян среди других книг.

Проверка регистрационных записей позволяет узнать, что книгу запрашивали лишь трижды за всю историю библиотеки: в 1912 г., 1922 г. и месяц назад. Клерк помнит, кто брал книгу в последний раз. Это была красивая молодая блондинка, которую часто можно увидеть в библиотеке или неподалёку от неё. Её зовут Елена Тайлер, и он может найти в своих записях адрес её квартиры. Она проживает достаточно близко к зданию библиотеки. В идеале Фрэнсис Мун будет сопровождать героев в этой сцене; в противном случае он сам получит информацию о последнем читателе, спросив клерка, — точно так же, как это делают следователи.

Обращение за помощью к библиотекарю или трата 1 пункта **книжных изысканий** позволяет сыщикам найти книгу (если они ещё не познакомились с Фрэнсисом Муном, самое время сделать это сейчас; они могут встретить его во время поисков той же книги среди библиотечных шкафов).

Аннотированная книга

За библиотечным экземпляром «Незримого пути» следили не слишком тщательно: несколько страниц из тома вырваны или запачканы чем-то приторно-жёлтым, а на странице с посвящением написана странная тирада, гласящая:

«Он видел, как они крадутся по алому небу. Грёзы, которые вижу я, видел он, и это его слова звучат во мне, поглощая меня подобно языкам пятидесятилетнего пламени. Я не тот, кем я был и кем я был, когда начинал читать эту книгу. Эта книга — зло, и зло живёт внутри неё.

Я пишу это как предупреждение и как завещание. Вскоре я буду мёртв, и я бы сжёг эту книгу, если бы мог. Если бы только я мог забыть её — и всё же каждую ночь я грежу об алом небе.

Не читайте это.

Дж. Р. Смит, 30 октября,
в год Господа нашего 1912».

Проверка записей (ценой 1 пункта **книжных изысканий** или **истории**) позволяет найти запись о смерти Дж. Р. Смита, который покончил жизнь самоубийством в 1912-м году. Он взял книгу ранее в том же году, и полицейские нашли её среди вещей покойного, после чего вернули в библиотеку.

Елена Тайлер

Тип сцены: драма/расследование.

Если сыщики решают посетить дом по адресу, указанному клерком в библиотеке, дверь открывает хорошенькая молодая блондинка в белом платье. Это Елена Тайлер, двадцатидвухлетняя девушка, живущая со своим престарелым отцом Арчибалдом. Её отец уже очень стар и почти прикован к постели, поэтому она посвящает всё своё время заботе о нём. Чтение — это единственное развлечение, доступное девушке, и она в основном ищет книги в разделе поэзии. Елена очаровательна и обладает поистине неисчерпаемым запасом терпения.

Когда сыщики покажут свои удостоверения (или тратят 1 пункт **успокаивания**, **полицейского жаргона** или **статуса**), она пригласит их в свою маленькую квартиру. Её отец Арчибалд сидит возле батареи, что-то читая и бормоча под нос. Старика удивляет появление незнакомых людей в его скромной обители, и он требует от дочери узнать, кто они такие. Как только ему говорят об этом, он быстро забывает сказанное и снова спрашивает несколькими минутами позже.

Если герои задают вопросы о книге, Елена рассказывает, что экземпляр «Незримого пути» она взяла в библиотеке, однако прочла всего несколько страниц. Девушка решила, что книга производит довольно странное впечатление, а потому лишь скользнула по строкам глазами и вернула её в библиотеку двумя днями позже.

Успешная проверка **бдительности** (со сложностью 6) позволяет заметить, что Арчибалд выглядит немного расстроенным при упоминании «Незримого пути». Они могут попробовать задать ему вопросы, но всё, что Арчибалд отвечает, заключается в словах: «Мне снилось, что небо было алым... И под ним был человек, он говорил со мной, и он боялся самого себя». Арчибалд втайне прочитал книгу ночью, пока Елена спала, и теперь тень Мартина Беллгрейва обитает в его голове.

Убийца наносит новый удар

Тип сцены: действие антагониста / расследование.

Узнав об этом последнем читателе, Фрэнсис Мун является на квартиру Елены Тайлер. Он останавливается проверить, не установлена ли за ним слежка, после чего стучит в дверь и блефует, показывая свою лицензию детектива, чтобы заставить девушку пустить его внутрь. Затем он стреляет в Елену Тайлер из пистолета с глушителем, убивая её, после чего вырезает её отцу глаза и перерезает ему горло кухонным ножом.

Стрельба или судмедэкспертиза позволяет героям понять, что Елена была убита одним точным выстрелом из пистолета. Трата 3 пунктов **судмедэкспертизы** показывает, что калибр пистолета, из которого убита Елена, похож на калибр того, из которого был травмирован Джим Браун, следовательно, речь может идти об одном и том же оружии.

Трата 1 пункта **изустной истории** позволяет сыщикам поговорить с соседкой, проживающей этажом ниже. Она услышала приглушённый стук (выстрел, который убил Елену) и успела увидеть, как кто-то покидает квартиру, однако ей сложно дать его описание. **Допрос** позволяет надавить на неё и заста-

вить раскрыться. В этом случае соседка признаёт, что ей почудилось, будто квартиру покидал хромотой человек с круглым лицом в старомодном костюме (Мартин Беллгрейв), однако когда она сморгнула, стало ясно, что он куда выше ростом и одет в тёмное пальто (Фрэнсис Мун).

Расследование в Провиденсе

На Провиденс персонажам указывают сразу несколько подсказок. Здесь сыщики могут посетить магазин книготорговцев «Голлам и сыновья», особняк Льюиса Холланда или руины, оставшиеся от дома Беллгрейва.

«Голлам и сыновья»

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: список сохранившихся экземпляров «Незримого пути».

«Голлам и сыновья» — подлинная мечта библиофила. В этом маленьком магазинчике хранятся сотни редких книг, а в каталоге упоминаются названия ещё нескольких тысяч произведений, собранных по многим другим книжным магазинам и частным коллекциям. Сам Голлам давно умер, но четверо сыновей продолжают дело отца в течение многих де-

Первородный язык

В действительности это заклинание представляет собой фрагмент первого языка, на котором говорило человечество. Это забытый диалект музыкального праязыка, используемого *старцами*. Те, кто порой начинает говорить на неведомых языках (переживая приступ глоссолялии), приближаются к этому первородному языку, однако для правильного использования таких слов требуется оккультная подготовка. Заклинание первородного языка выражается в одной строке коротких слогов, заканчивающихся на гласные, а потому звучащих как варварский напев.

С точки зрения игромеханики первородный язык позволяет колдуну вызывать у людей определённые эмоции. Всякий, кто слышит мага, должен пройти проверку **самообладания** со сложностью 6: при провале его охватит эмоция, выбранная чародеем. Наконец, по мере того как воспоминания самого человечества поднимаются из глубин коллективного бессознательного, жертва заклинания начинает страдать от ночных кошмаров наряду с паранойей, которая длится несколько дней подряд.

Сложность проверки самообладания: 6, при знании языков 5, при трате 1 пункта языков — 4. **Стоимость:** 1 пункт самообладания.

Время активации: мгновенно или в течение определённого срока, в зависимости от силы воздействия и незаметности эффекта.

сятiletий. Рейналд Голлам расскажет героям, что два месяца назад они с братьями получили письмо от Джеффри Хилла, который запрашивал экземпляр «Незримого пути». Рейналд качает головой и улыбается тусклой улыбкой: «Незримый путь» приобрёл печальную известность среди провиденских книготорговцев и коллекционеров. Всего было напечатано несколько экземпляров, и большинство из них куплены местным промышленником и магнатом в области недвижимости Льюисом Холландом около тридцати лет назад». Рейналд даёт персонажам машинописный перечень сохранившихся экземпляров.

Незримый путь

Мартин Беллгрейв, 1870 г., опубликовано в частной типографии, Октаво, тираж неизвестен.

- Льюис Холланд, Провиденс, Род-Айленд (частная коллекция, несколько экземпляров).
- Общество современной американской поэзии, Род-Айленд.
- Библиотека Фордхемского университета, Нью-Йорк.
- Библиотека Мискатоникского университета, Массачусетс.
- Нью-Йоркская публичная библиотека.
- Бастер Локк, Провиденс, Род-Айленд.

Льюис Холланд

Тип сцены: описание.

Особняк Холланда расположен в зажиточном районе Провиденса. Это внушительное здание, построенное в классическом стиле и побелённое снаружи, полностью затмевает все дома в окрестностях своим величием. Его окружает ухоженный сад, а в большом гараже можно увидеть четыре совершенно новых автомобиля. Когда сыщики прибывают к Холланду, их встречает дворецкий Уоллис, который сообщает, что господин Холланд уехал, но скоро вернётся (если вы ещё не представили игрокам Фрэнсиса Муна, он может также прибыть сюда, чтобы отчитаться перед работодателем).

Если герои желают ознакомиться с обширной библиотекой Холланда, дворецкий позволяет им это сделать. Она почти полностью состоит из современных научных пособий и технических журналов без малейшего намёка на сверхъестественные, оккультные или

даже фантастические произведения. Здесь же герои могут увидеть запертую дверь, ведущую в рабочий кабинет, из которого Джим Браун и украл несколько дорогостоящих книг.

Через полчаса после появления в особняке герои слышат рёв мощного автомобильного двигателя, приближающийся со стороны подъездной дороги. Мистер Холланд вернулся домой.

Льюис Холланд достиг середины между шестым и седьмым десятком (он родился в 1865-м году), однако благодаря решительности и энергичности выглядит он гораздо моложе. Льюис почти всегда носит кожаную одежду для автомобильных гонок и иногда надевает двадцатилетние водительские очки. Он влюбился в легковые автомобили несколько лет назад в рамках своего последнего увлечения механикой. Холланд быстро говорит, быстро думает, и у него нет времени на любезности, мистику или медлительных людей.

Если сыщики не называют в начале беседы книгу «Незримый путь» или имя Мартина Беллгрейва, Холланду становится не до них. Если только вы не деловой партнёр, инженер, хорошенькая девица или человек, знающий что-то о Мартине Беллгрейве, вы не попадаете в список личностей, интересующих Холланда и не существуете в его мире.

Бегство от прошлого

Когда Холланд был ещё молод, он познакомился с Мартином Беллгрейвом. Тогда Беллгрейв только начинал экспериментировать с ляо, и юный Холланд, смотревший на Мартина невинными детскими глазами, отчётливо видел странности в поведении поэта. Оба мгновенно почувствовали друг к другу взаимную неприязнь, и Холланд подумал, что Беллгрейв может послужить символом всего, что он не любит. Позже, после смерти Беллгрейва, Холланд прочёл «Незримый путь», создав у себя в голове тень поэта. Одержимость самого Холланда и его ненависть к Беллгрейву заставили предпринимателя перечитывать книгу снова и снова, усиливая эту тень, но вместе с тем решительно отбрасывая её на задворки сознания. Холланд не одержим ненавистью к самому себе, вместо этого концентрируясь на том, что он ненавидит Мартина в своём сознании. В отличие от Муна, который выработал столь же прочную связь с Беллгрейвом,

Холланд не позволяет тени поэта захватить над ним власть — эти двое попросту ненавидят друг друга.

Существуют несколько важных вопросов, ответы на которые сыщики могут пожелать услышать от Холланда, однако как только они упомянут одну из его любимых тем, предприниматель начнёт говорить сам и будет продолжать до тех пор, пока его запасы обличительных речей не исчерпаются.

Мартин Беллгрейв: «Я встретился с ним лишь однажды, когда мне было четыре или пять лет. Мой дед был другом его отца и, видимо, чувствовал какую-то ответственность перед этим бездельником. У меня нет времени на суеверия и спиритизм, но тень Мартина Беллгрейва преследует меня с той самой встречи. Я знаю очень многих людей, среди которых хватало действительно плохих или неприятных, однако Беллгрейв был единственным, кого я назвал бы по-настоящему злым. Его буквально окутывала какая-то нездоровая аура, какой-то зловонный смрад. Как сказал один древний мистик: «Вы узнаете их по зловонию».

Тем не менее, по-настоящему ненавидеть этого человека я стал только через несколько лет после его смерти в пожаре. Он дал моему деду экземпляр своей второй книги омерзительных стихов, и после того, как мой дед скончался, я нашёл и прочитал её. Она вызвала у меня настоящее отвращение. Я вполне либерален во многих убеждениях, господа, и уж точно не придерживаюсь взглядов официальной цензуры, однако одной из задач своей жизни я сделал уничтожение всех следов существования этой книги. Я не назвал бы эту задачу разумной и рациональной, однако я очень успешный и состоятельный человек, который, как мне представляется, многое сделал для своего народа и человечества. Как думаете, заслуживаю я послабления?»

Персонаж, обладающий проницательностью, способен подтвердить, что Холланд говорит прав-

ду; ценой 1 пункта он может также заметить, что предпринимателя явно передёрнуло, когда он заговорил о преследовании со стороны Беллгрейва, и ещё раз, — когда он поведал о своей миссии по уничтожению следов «Незримого пути».

Дом Беллгрейва: «По-моему, он сгорел в 1871-м году. На самом деле руины дома всё ещё стоят там: после смерти Беллгрейва земля перешла какому-то дальнему родственнику, который довольно долгое время ничего с ней не делал. Затем я купил её. Мне хотелось построить там собственный дом, но в конечном счёте я решил заложить его здесь, в Провиденсе.

Но я вспоминаю одну ночь за несколько дней до пожара. Я увидел самый сказочный звездопад в своей жизни, который покрывал небо прямо над домом Беллгрейва, буквально окутывая небосвод пламенем. Великолепное зрелище.

Можете посетить этот дом, если хотите. Там уже ничего нет».

Ограбление: «Ах, да. Какой-то ворюшка взломал дверь в мой кабинет несколько недель назад. Он украл довольно пустячную сумму денег из моего сейфа наряду с некоторыми книгами, которые я там хранил. Я презираю преступников и нечестных людей. Человек может зарабатывать целую уйму денег, если у него есть хоть капля здравого смысла и желание работать. Вместо того, чтобы доверять дело полиции, — что, по моему опыту, следует счесть лишь пустой тратой времени, — я нанял детектива Фрэнсиса Муна. У него неописуемое количество рекомендаций, да и поговаривают, будто он обладает прямо-таки фантастическим даром выводить злодеев на чистую воду. Без сомнения, Мун уже нашёл грабителя. Если бы это зависело от меня, я бы повесил негодяя без колебаний».

Если сыщики расскажут, что похититель, Джим Браун, умер, промышленник будет выглядеть заин-

триговым, но не особенно взволнованным (до тех пор, пока это не затронет его с юридической точки зрения). Он спросит Фрэнсиса Муна о его расследовании, и тот ответит, что всё ещё ищет недостающий экземпляр «Незримого пути», — по-видимому, книгу взял тот, кто убил Джима Брауна.

Дальнейшие шаги

Без чётких указаний на дополнительные источники информации герои могут прийти к выводу, что они не знают, куда идти дальше. Тем не менее, Холланд скажет им, что готов платить по 2000 долларов за каждый экземпляр «Незримого пути», который они достанут (любым доступным способом). Мун также предположит, что тот, кто убил Джима Брауна и забрал у него книгу, действует так, словно охотится за другими экземплярами, а потому вызовется сопровождать сыщиков, если они решат выдвинуться к местам, где находятся другие экземпляры.

Руины дома Беллгрейвов

Тип сцены: расследование / ужас.

Руины особняка Беллгрейвов находятся во владениях, теперь уже принадлежащих Льюису Холланду: это несколько гектаров заросшей земли, расположенные на окраине Провиденса. Руины покрыты необычайно густыми зарослями, а некогда великолепный особняк в колониальном стиле теперь представляет собой лишь развалины, увитые плющом. Естественные или биология позволяют обратить внимание на то, что растительность здесь необычайно густа, и хотя пожар случился лишь шестьдесят лет назад, деревья успели достичь размера, который обычно свидетельствует о двухсотлетнем или даже более внушительном возрасте.

В середине этого разорённого участка можно найти лишь несколько бесформенных глыб стекла. Тщательное изучение этих глыб при помощи химии или физики показывает, что огонь был достаточно жарким, чтобы расплавить камень и песок в стекло; такая температура совершенно не укладывается в рамки обычной температуры пожара, охватившего жилой дом. Всякий, кто потрудится изучить образцы этого стекла в лаборатории, обнаружит, что они высокорадиоактивны. Эти причудливые эффекты были вызваны *огнями Тинда* — убившими Мартина Беллгрейва.

Те, кто готов потратить 1 пункт архитектуры и археологии, отмечают, что подвал этих руин мог быть не затронут пламенем. Обнаружение входа требует изрядно покопаться в грязи, однако вскоре следователи находят лазейки в гниющий погреб под останками дома. Он полон грязи, насекомых, обломков стен, упавших с поверхности, и узловатых корней деревьев, но если сыщики готовы протиснуться в тёмные, влажные глубины дома, они наткнутся на почерневшие коробки, которые каким-то образом уцелели в огне. Когда-то они могли быть богато украшены лаком, однако во время пожара серьёзно пострадали от пламени. Внутри находится какое-то старое химическое оборудование и разбитая бутылка, которая содержит сушёную вытяжку лотоса. Её может быть достаточно, чтобы сделать несколько доз препарата ляо, если герои знают рецепт *микстуры ляо*. Всякий, кто берёт на пробу образцы пепла, узнаёт следующее:

«Незримый путь»: если сыщики читали «Незримый путь», весь ландшафт опалённого дома кажется им необычайно знакомым. Краем глаза они замечают, что их будто бы окружают вовсе не развалины, а стены прежнего особняка. Весь дом Беллгрейвов расцветает у них на глазах, как это было раньше, в те дни, когда здесь жил поэт. Это странное видение вынуждает героев сделать проверку *самообладания* с риском потери 2 пунктов. Также сыщики могут использовать это место для достижения третьего уровня связи с Беллгрейвом (см. стр. 76).

Фрэнсис Мун: если Фрэнсис Мун посещает руины вместе с героями, возвращение к старому дому Беллгрейвов вызывает отчаяние у тени в его голове. Мун также видит, как дом восстанавливает свой прежний облик у него на глазах, однако затем его психический дар вызывает видение смерти самого Мартина Беллгрейва. Детектив начинает кричать: «Красные глаза, они пришли за мной! Они горят! Они убивают меня! Они убивают меня!» — и убегает, спотыкаясь о разбитые куски фундамента и с треском прорываясь через неестественно старые деревья. По мере того как Мун убегает, он начинает всё более явно хромать, поскольку тень в его разуме теперь полностью захватывает власть.

Огни в небе

Тип сцены: предзнаменование.

Огни Тиндала преследуют тени Мартина Беллгрейва и в данный момент уже подбираются к настоящему времени. Они появляются в небе, подобные крошечным красным огонькам, танцующим в облаках над Нью-Йорком или Провиденсом.

Упомяните о появлении этих огней несколько раз, — например, когда сыщики перемещаются из одного места в другое. Особенно явно их можно увидеть в том случае, если рядом с героями находится Фрэнсис Мун.

БАСТЕР ЛОКК

Тип сцены: расследование / действие.

Бастер Локк — простой провиденский фермер, который нашёл на чердаке своего дома старую коробку отца и решил продать содержащиеся в ней книги магазинчику «Голлам и сыновья». Одной из этих книг оказался томик «Незримого пути», но ещё перед тем как Локк передал её книготорговцам, с ним связался агент Льюиса Холланда с выгодным встречным предложением. Фермер решил придержать книгу в надежде на то, что это подстегнёт торги между двумя сторонами. Тем не менее, за последние несколько дней он так и не получил ответа ни от представителей Холланда, ни от «Голлама и сыновей». Поскольку Локк живёт исключительно фермерством и своей землёй, у него не было ни малейшего повода читать книгу. Как признаётся он сам: «Я никогда не разбирался в поэзии». Никто в его семье не читал эту книгу, поэтому у Фрэнсиса Муна нет ни малейшей необходимости убивать любого из них.

Реакция Муна: если герои берут с собой Фрэнсиса Муна, тот напоминает им о предложении Льюиса Холланда щедро оплачивать любые экземпляры «Незримого пути», которые они смогут найти. Если им удаётся убедить Локка продать им книгу, Мун забирает её и обещает доставить Холланду. Вместо этого он сожжёт её втайне от всех. Если позже герои востребуют свою часть вознаграждения, они смогут обнаружить предательство Муна.

Общество американской поэзии

Тип сцены: расследование / действие.

Общество американской поэзии представляет собой небольшой благотворительный фонд, посвящённый «развитию и обогащению американской поэзии». Руководство фонда владеет небольшой библиотекой в центре Провиденса, где члены общества проводят поэтические вечера и благотворительные акции для поддержания молодых поэтов. Общество может похвастаться всего несколькими активными членами, однако обладает множеством подписчиков в высших слоях Род-Айленда из-за моды на поддержание фондов такого рода.

Если сыщики посещают общество, их встречает библиотекарь мисс Денверс. Она может подтвердить, что в библиотеке общества есть экземпляр «Незримого пути», однако она не думает, что хоть кто-нибудь читал его за всё время существования фонда. Мисс Денверс отказывается продавать его — мистер Холланд уже делал им предложение, но устав общества запрещает продажу книг из местной библиотеки. Складывается впечатление, что женщина заинтригована этой книгой, особенно если сыщики упоминают о необъяснимых качествах этого издания.

Реакция Муна: той же ночью Фрэнсис Мун проникает в библиотеку и пытается найти книгу. Не в силах сделать это самостоятельно, он разыскивает рабочий стол мисс Денверс и получает конверт с её домашним адресом. Затем Мун появляется на пороге её дома (который находится всего в нескольких кварталах от библиотеки общества) и стучит в дверь, заявляя, что у него есть сообщение от Льюиса Холланда. После того, как она открывает дверь и впускает его, он оглушает её ударом и обыскивает дом. Когда Мун находит экземпляр «Незримого пути» раскрытым на её тумбочке, он берёт на кухне нож, вырезает девушке глаза и вскрывает горло. Наконец, Фрэнсис бросает книгу на кухонную плиту и сжигает её.

Мискатоникский университет

Тип сцены: расследование / действие.

В том случае, если герои решат поехать в Аркхем, чтобы узнать, есть ли «Незримый путь» в местной библиотеке, Фрэнсис Мун вызовется сопроводить



JEROME
01.

их. Здешнюю копию книги не читали долгие годы, и она хранится в незащищённом разделе этой знаменитой библиотеки. Сыщики с лёгкостью могут украсть экземпляр.

Реакция Муна: обратная дорога на поезде из Аркхема предоставляет Муну отличную возможность избавиться от героев навсегда.

Противостояние Фрэнсису Муну

Тип сцены: действие.

Существуют два способа противостоять Фрэнсису Муну: либо герои узнают, что он и есть убийца (или что он одержим духом Беллгрейва), либо он сам нападает на одного из сыщиков, обладающих собственной тенью Беллгрейва. Мун дожидается самого благоприятного момента для убийства: он будет стараться сделать так, чтобы жертва отбилась от остальной части группы, после чего нападёт на неё. Френсис всегда держит при себе пистолет, с которого и начинает атаку. В ближнем бою Мун старается подыскать какой-нибудь острый предмет,

который он сможет использовать в качестве ножа. Носителям тени Мун старается выколоть глаза и рассечь горло. Остальных он убивает любым удобным способом.

Сверхъестественные силы Муна наделяют его бдительностью, и он всегда начеку, что делает невозможной задачу подкрасться к нему или застать его врасплох.

Во время нападения Мун бормочет слова, которые позволяют героям понять, что происходит в действительности:

- Я Мартин Беллгрейв, только Мартин Беллгрейв.
- Ты просто моя тень. Когда ты уйдёшь, я смогу мыслить ясно!
- Сэр, вы раздражаете меня одним лишь своим существованием. Прочь отсюда!
- Он в моей голове! Ради бога, помогите мне!
- Трагедия не в том, что вы умрёте! Трагедия в том, что вы никогда не поймёте величия моих свершений!

Смерть Муна: когда Мун готовится нанести последний, решающий удар по одному из персонажей

Огни Тиндала

Эти создания отличаются близкой связью с *гончими псами Тиндала* (см. книгу «Рукопись Хранителя») и могут даже представлять собой всего лишь их альтернативную форму. Также они обладают неоспоримым сходством с *огненными вампирами*. *Огнём Тиндала* называется крохотный источник красного света, танцующий в небесах. Эти огни просто плавают в воздухе, как безобидные светлячки, однако при появлении жертвы, вызвавшей их гнев, они способны обрушить на неё лучи концентрированного жара, перед силой которого блекнет даже центр самого Солнца. Будучи нематериальными существами, они охотятся за особыми состояниями человеческого сознания. В отличие от *гончих псов*, они не обладают собакообразной внешностью и не обязаны появляться лишь в тех местах, в которых стены образуют острые углы. Вместе с тем, *огни Тиндала* не столь разумны, как их сородичи из числа Гончих псов.

Иммунитет к оружию: *огни Тиндала* неуязвимы к любым немагическим видам оружия. Физические преграды способны остановить их на чрезвычайно короткое время, они с лёгкостью прожигают себе путь сквозь любые препятствия, если последнее необходимо. Тем не менее, с куда большей вероятностью *огни* просто обогнут препятствие во времени, чем станут прорываться через него в пространстве.

ИГРОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: здоровье 1 (если вы в состоянии их поразить). **Защита:** 6.

Модификатор бдительности: +2. **Модификатор скрытности:** +2.

Оружие: +5 (тепловой луч). **Броня:** отсутствует. **Потеря самообладания:** +0.

или когда он сам утрачивает здоровье до показателя —6, происходит следующее: над Фрэнсисом Муном появляется красная искорка, похожая на светлячка. За ней начинают появляться и другие. Лучи света опускаются на детектива. Его волосы и одежду охватывают языки пламени, и в знойном мареве герои видят, что его тело искажается в агонии, как если бы его сплющили или стиснули какие-то незримые стены.

«Нет» — кричит он. — «Только не это снова! Я не... Ааааааа!»

Руки детектива скрываются где-то под одеждой, после чего он выбрасывает из-под пальто дымящуюся книгу, источающую красный свет. Мун падает на землю прямо перед героями. Мгновения спустя от него не остаётся ничего, кроме белого пепла, который спиралями поднимается в воздух. *Огни* ещё какое-то время кружат над пеплом, после чего начинают пропадать: сыщики понимают, что они скрываются в направлении, попросту недоступном для человеческого зрения. От тела Муна расходятся круги пламени, которые начинают поджигать окружающие предметы.

Если герои отреагируют сразу, они смогут преодолеть первые огненные барьеры и схватить выброшенную Муном книгу. Она серьёзно опалена и повреждена, однако вполне очевидно, что это экземпляр «Незримого пути» Льюиса Холланда.

СМЕРТЬ ХОЛЛАНДА

Тип сцены: действие.

Существуют сразу два варианта гибели Льюиса Холланда: он может быть убит Фрэнсисом Муном или охотниками из прошлого. Если герои спасают его от первой участи, он погибает от второй.

Мун как убийца: если сыщики не вступали в противостояние с Муном при возвращении в Провиденс из Аркхема, Льюис Холланд предлагает им комнаты в своём особняке на то время, пока они не решат, какими будут их дальнейшие шаги. После ужина Холланд уходит к себе в кабинет, чтобы перечитать «Незримый путь». Ночью Фрэнсис Мун прокрадывается вниз и пытается убить Холланда. Во время проникновения в библиотеку он натывается на дворецкого Уоллиса. Детектив стреляет в него, и от грома звука сыщики просыпаются.

Если героям не удаётся остановить его, Мун убивает Холланда точно так же, как всех остальных.

Огни Тиндала как убийцы: если сыщикам удаётся остановить Муна во время покушения на Льюиса Холланда или при путешествии из Аркхема, Холланд становится жертвой *огней Тиндала*. Промышленник приглашает героев в своё поместье, чтобы они объяснили ему, что произошло с Фрэнсисом Муном. При условии, что они уже установили связь между прочтением «Незримого пути» и одержимостью Мартином Беллгрейвом, Холланд начинает рассуждать о смерти Муна в огнях и о том, как это может быть связано с пожаром в доме Беллгрейвов в 1871-м году.

Затем на поместье обрушиваются *огни Тиндала*, прожигаящие себе путь сквозь стеклянные панели окон и просачивающиеся вниз по трубе. Красные лучи жадно тянутся к Льюису Холланду, после чего испепеляют его в мгновение ока. Последними словами промышленника становится выкрик: «Будь ты проклят, Беллгрейв!»

ИЗГНАНИЕ БЕЛЛГРЕЙВА

Тип сцены: кульминация.

К этому моменту сыщики должны уже понять, что *огни Тиндала* охотятся за всеми, кто создал в своём разуме место для тени Беллгрейва. Некоторые уже прочитали «Незримый путь» и тем самым занесли себя в список жертв. Единственной возможностью спастись в этом случае становится избавление от тени Беллгрейва любым доступным способом. Это предполагает не столько решение игромеханических проблем, сколько вхождение в образ протагониста, а потому спасение будет разным для каждого сыщика.

Сыщикам необходимо изгнать Беллгрейва из своих мыслей любыми средствами. Главным их врагом в этой сцене становится колебание: если герои слишком долго решают, что делать, или попросту не понимают, что им нужно избавиться от Беллгрейва, начните уничтожать их поодиночке.

Возможные варианты спасения:

Гипноз: персонаж с навыком гипноза может выбрать образ Беллгрейва в качестве воспоминания, которое следует похоронить в сознании жертвы. Проведение гипнотического сеанса требует проверки со сложностью 4.

Электрошоковая терапия: врач, сведущий в психоанализе или медицине, способен исцелить страждущих героев методами «Эдисоновой медицины», которая заставит их разум избавиться от воспоминания о Беллгрейве.

Сосредоточение на мотивах и одержимостях: если персонаж целиком фокусируется на своих личных интересах, те могут заполнить его разум в достаточной степени, чтобы в нём не осталось места для тени Беллгрейва.

Алкоголь: хотя попытка напиться в стельку послужит лишь временным решением, если оно сможет удерживать *огни Тиндала* подобным образом на расстоянии достаточно долго, они устанут охотиться и вернуться в далёкое прошлое.

Ляо: наркотик ляо может перенести сознание сыщика в отдалённое прошлое или будущее, где он может полностью скрыться от вездесущих *огней*. Пока охотники рыщут в его поисках по настоящему, его сознание находится в совершенно другом временном периоде.

Каким бы вариантом ни воспользовались герои, последняя сцена должна быть проникнута всё возрастающим ужасом, который они начинают испытывать при виде мерцающих красных огней в небесах, опускающихся всё ниже и ниже по мере того, как сыщики отчаянно стараются не думать о Мартине Беллгрейве. А между тем, в глубинах их разума раздаётся истерический смех Беллгрейва, который видит, что *огни* вот-вот заберут у него даже это второе, жалкое подобие жизни...





Крушение

«Зимой 1927-1928 годов руководство федерального правительства проводило тайное и весьма необычное расследование в старинном порту городка Иннсмут, штат Массачусетс».

— Г. Ф. Лавкрафт, *«Тень над Иннсмутом»*.

Завязка

Возле Нью-Йоркской гавани обнаружен дрейфующий грузовой пароход с мертвецом у руля. Другие члены команды отсутствуют: предполагается, что их поглотили волны. Следователей направляют выяснить, что произошло на борту.

Зловещая истина

В 1928-м г. федеральное правительство санкционировало операцию по пресечению незаконной деятельности в городке Иннсмут. Золотоочистительный завод Марша был закрыт федеральным постановлением и прекратил своё существование. Значительную часть собственности Марша приобрела другая компания, «Атлас Индастриз», организовавшая перевозку оборудования из Иннсмута в Нью-Йорк. Насколько известно правительству, вся собственность Марша состояла из золотоочистительного завода и нескольких старых лодок.

Тем не менее, работники завода обнаружили подданием и другие вещи, которые также отправили в Нью-Йорк. Владелец «Атлас Индастриз» Генри Уилкоккс не проявлял особого интереса к своей компании, которую он унаследовал от дяди, до тех пор, пока найденные в Иннсмуте вещи не напомнили ему о прошлом — в частности, о марте 1925-го года, когда ему приснился странный подводный город (Уилкоккс появляется в рассказе «Зов Ктулху», где он описан как молодой художник, вырезавший барельеф Ктулху после того, как ему приснился мёртвый бог). Одержимость художника образом Ктулху росла с каждой новой поставкой собственности покойного Марша из Иннсмута.

Он разбудил что-то, что долгое время спало в глубинах. И теперь Уилкоккс понимает, что он вот-вот узрит наяву всё, что ему так долго снилось...

Синopsis

Сценарий начинается с краткого пролога, в котором игроки получают роли членов обречённой команды парохода — «Звезды Маврикия», — которые один за другим умирают по воле *глубоководных*. Пролог заканчивается в тот момент, когда погибает последний член экипажа. После этого игра принимает форму расследования, которое разбито на три части.

Сначала сыщикам предстоит подняться на борт парохода и узнать о печальной судьбе экипажа.

Затем они должны выйти на связь с владельцами судна и узнать о причастности «Атлас Индастриз» к рейду на Иннсмут в 1928-м году. Поначалу компания отказывается сотрудничать с протагонистами, однако когда её представителям становится известно, что следователи получили в свои руки реликвию из трюма парохода, они неожиданно решают пойти им навстречу (в зависимости от действия героев эта сцена может принимать различные формы от игры к игре). Кроме того, с ними связывается ещё один человек, переживший рейд на Иннсмут. Речь идёт о бывшем федеральном агенте Малкольме Крофте, который пытается заручиться поддержкой сыщиков в поиске Уилкоккса.

Следователи могут также осмотреть пансионат Роберта, в котором моряки со «Звезды Маврикия» часто останавливались при заходе в гавань Нью-Йорка. Там они подвергаются нападению того же экипажа, воскрешённого *глубоководными* и посланного вернуть реликвию. Пережив нападение, герои находят камень, используемый для призыва *глубоководных*.

По мере развития сюжетной линии психическое воздействие артефакта вызывает у сыщиков череду непостижимых галлюцинаций.

Файр-Айленд и ураган 1938-го г.

Сценарий заканчивается свирепым штормом, который обрушивается на Файр-Айленд. Если ваша игра допускает подобную возможность, вы вправе связать приключение с историческим ураганом, пронёсшимся по острову в сентябре 1938-го года. Этот ураган стал причиной большого ущерба, нанесённого имуществу людей, и гибели множества человек по всей Новой Англии. Чудовищный урон, нанесённый ураганом острову Файр-Айленд, превратил всю эту территорию практически в заброшенный кусок земли.

Завершающим штрихом становится посещение частной усадьбы Уилкокса в восточной части Файр-Айленда у побережья Нью-Йорка. В усадьбе следователям приходится столкнуться с *глубоководными* лицом к лицу.

Реакция антагонистов

В конфликте участвуют три стороны, которые могут как-либо отреагировать на действия следователей.

Первую сторону представляет Малкольм Крофт, бывший федеральный агент, который участвовал в рейде на Иннсмут и сошёл с ума в ходе операции. С тех пор он бродил по стране в поисках того, в чём он видел руку тёмных порождений Мифов. Крофт влачит жалкое существование, но в то же время всё ещё представляет опасность для окружающих. На данный момент одержимость подталкивает его к убийству Генри Уилкокса, и в целях осуществления этого замысла он постарается заручиться поддержкой сыщиков.

Уилкокс — владелец «Атлас Индастриз», который заинтересован в получении артефакта из трюма «Звезды Маврикия». Он свяжется с протагонистами в середине расследования или после того, как они сами выйдут на его след. Сам он живёт на частном

острове и согласен принять их только в том случае, если они принесут ему артефакт.

Наконец, за реликвией продолжают охотиться и *глубоководные*, напавшие на «Звезду Маврикия». Первым их шагом в игре становится оживление погибших членов экипажа. *Глубоководные* отправляют утопленников в Нью-Йорк, где они смогут отыскать артефакт. В кульминационный момент истории они нападают на остров Уилкокса.

Условия победы

Если героям удастся предотвратить пагубное воздействие артефакта на психику жителей Нью-Йорка, это будет безусловной победой. Разумеется, обезвреживание этой тёмной реликвии будет куда лучшим решением, чем её возвращение в руки *глубоководных*.

Предыстория

Трагедия в море

Тип сцены: флэшбек.

Ключевые улики: отсутствуют.

В этой сцене игроки ещё не получают возможности действовать от лица своих персонажей. Вместо этого они исполняют роли членов команды грузового судна «Звезда Маврикия». Единственным персонажем ведущего в этой сцене оказывается капитан судна Малхолланд. Весь остальной экипаж представлен временными персонажами игроков, которым суждено стать добычей *глубоководных*.

Прочитайте игрокам следующие строки:

«Волны разбиваются о борт вашего маленького судёнышка, борющегося с беспокойными водами у берегов Нью-Джерси. Уже около часа ночи, однако никто из вас даже мысли не допускает о сне. Тяжёлые промышленные машины, заполняющие грузовой отсек, заставляют судно глубоко погружаться в воду, и каждая волна окатывает палубу, и морская вода с шумом струится в трюм.

Капитан Малхолланд ревет, словно одержимый (на этих строках начинайте указывать на игроков одного за другим одновременно с произнесением имён, чтобы они понимали, кого играют в этой сцене):

— Джонс, спускайся в машинное отделение! Гант, Борис, защитите этот проклятый груз от воды. Френчи, проверь эту драную шлюпку. Куки, ты на радио. Остальные со мной на палубу. Шевелитесь уже!»

Можете не беспокоиться о распределении характеристик для экипажа — считайте, что все они обладают 7 пунктами здоровья и 2-3 пунктами драки, скрытности, пилотирования и так далее. Карта самого корабля представлена далее, на стр. 94-95. Принимайте к сведению всё, что делают игроки от лица экипажа, поскольку несколько позже сыщики будут находить на корабле последствия именно этих действий.

Спросите игроков, что они делают, чтобы справиться с ураганом. Объявите соответствующие проверки (со сложностью 5 из-за сильной качки и суровых погодных условий) и опишите, как корабль прорывается сквозь волны и проливной дождь. Над головой сверкают молнии, вокруг завывает ветер, а море обрушивает на судно тяжёлые, тёмные волны.

Далее начинают происходить странные события в следующем порядке.

- Судовое радио перестаёт передавать сообщения. Всё, что может поймать оператор, сводится к мёртвой статике, хотя в ней как будто звучит какой-то странный ритм, скрытый в непрерывном шипении. Хотя оператор не может припомнить этот ритм, ему кажется, что он слышал его ранее.
- Судовой компас начинает крутиться безо всякой системы.
- Необычное количество водорослей, ракушек, грязи и прочего мусора выбрасывает волнами на палубу, и из океана поднимается ужасающее, чудовищное зловоние.
- Все, кто находится в трюме, получают от машин удары статическим электричеством. Этого удара достаточно, чтобы оглушить персонажей. Машины не подключены к судовому генератору и не обладают каким-либо источником питания — насколько известно героям, речь идёт об обычных насосах и трубах. Некоторые образцы отмечены знаком «очистительного завода Марша».

- Корабль начинает замедляться, как если бы он неожиданно сел на мель.

Десять зелёных бутылок

В этот момент *глубоководные* начинают заползать на борт корабля и убивать членов команды. Если это возможно, старайтесь устранять моряков одного за другим, не раскрывая игрокам, что именно отобрало жизнь их персонажей. Например, начните с персонажа на палубе и скажите: «[Имя], краем глаза ты замечаешь, как что-то движется вдоль перил. Что ты предпринимаешь?» Если игрок решает посмотреть, что там движется, отведите его в сторонку и сообщите, что его временный персонаж был убит... чем-то, и теперь ему нужно просто сесть и подождать, пока не умрут остальные — это не займёт много времени. Список экипажа судна можно найти на стр. 101.

После гибели очередного протагониста останки попросту исчезают. Вы можете залить палубу льюбыми объёмами крови, однако сами тела исчезают за бортом, куда их уволакивают *глубоководные*. В ходе дальнейшей игры эти трупы восстанут в качестве зомби.

Глубоководные продвигаются по кораблю, направляясь в сторону трюма, а именно сектора под номером 12.

Если игроки спросят, есть ли на борту оружие, то оно находится под замком в ящике в каюте капитана. Его использование не принесёт персонажам никакой пользы, однако если кто-то действительно бросится к каюте, устраните его. Любые протагонисты, которые пытаются добраться до спасательных шлюпок, оказываются утянуты за борт длинными, морщинистыми руками, которые проskalзывают через перила и хватают обречённых моряков. Не забудьте в определённый момент забрать жизнь капитана.

По мере того, как *глубоководные* подбираются всё ближе к трюму, любой из выживших персонажей на палубе видит огни корабля, движущегося по направлению к «Звезде Маврикия» — это береговая охрана. Появление нового судна мешает *глубоководным* завершить свою миссию, и они бегут, убивая на пути всех персонажей, кроме одного.

Начало расследования

Холодное утро

Тип сцены: вступление.

Ключевые улики: отсутствуют.

Игра начинается в самые ранние утренние часы. Где-то за облаками восходит солнце, однако его лучи практически не способны пробиться сквозь стену дождя, поливающего улицы Нью-Йорка. Час назад администрация порта вырвала сыщиков из тёплых кроватей, чтобы заставить их добираться до сырых доков.

Майк Зебевски, представитель администрации порта, ждёт их на пристани. Это грузный мужчина в тяжёлой водонепроницаемой куртке, с усами, которые, как правило, отличаются впечатляющей густотой, однако в данный момент прижаты к щекам бесконечным дождём и ветром.

Он знакомит персонажей со следующими фактами: ночью корабль береговой охраны обнаружил пароход, экипаж которого, по-видимому, потерял управление над судном. Когда шторм улегся, администрация морского порта отправила к судну буксир, который смог бы подтянуть к берегу этот грузовой пароход — «Звезду Маврикия». Моряки с буксира перебрались на палубу парохода и обнаружили... что же, буксир уже заходит с пароходом в доки, и сыщикам, вероятно, захочется увидеть всё собственными глазами. Когда огни двух кораблей пробиваются сквозь дождь, Зебевски крестится.

«Звезда Маврикия», в данный момент находящаяся на буксире, с трудом пробивается сквозь тяжёлые волны и останавливается у причала нью-йоркского порта. Из ближайшего здания вырывается луч яркого света, и по мере того как он скользит по боку корабля, становится видно огромное пятно крови, укрытое от дождя нависающими досками. По мере того как с корабля опускают сходни, Зебевски указывает на освещённый мостик парохода: «Они обнаружили на борту одного человека. От остальных... ни следа».

Исследование «Звезды Маврикия»

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: запертые двери трюма, «Атлас Индастриз», Пансионат Роберта.

В то время как сыщики обследуют судно, реликвия *глубоководных*, запертая в трюме, начинает воздействовать на их разум. Из-за этого следова-

тели станут страдать от жутких галлюцинаций, позволяющих им увидеть то, что происходило на борту корабля. Основывайте эти видения на событиях пролога, — например, если один из членов экипажа был убит *глубоководными* в машинном отделении, один из героев получит жуткое и тревожное видение чего-то крупного и зубастого, надвигающегося из маслянистой тьмы, когда начнёт обследовать это помещение.

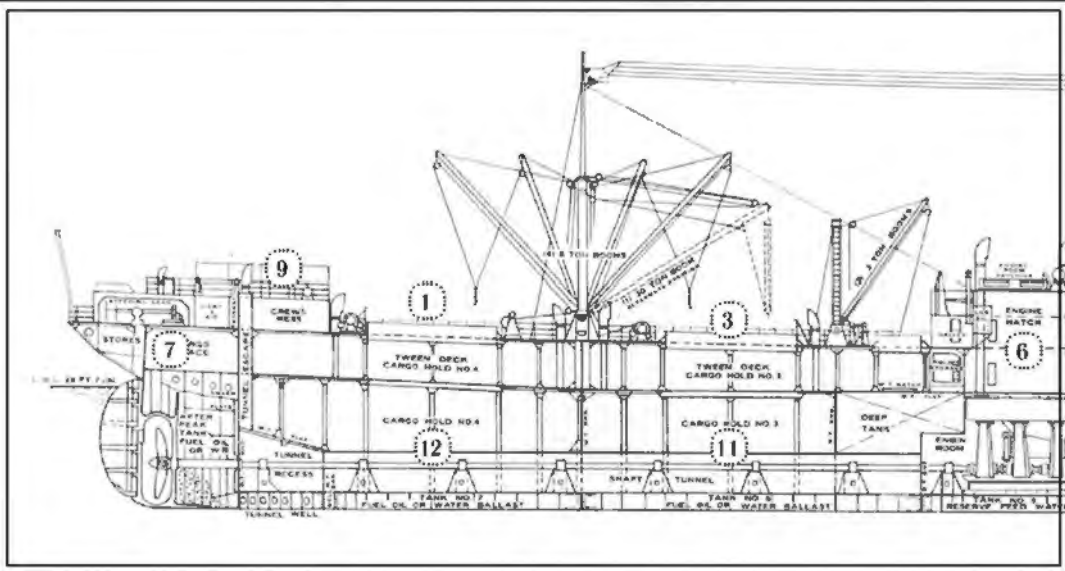
1. Кровавые пятна: повсюду на корабле встречаются огромные пятна крови, указывающие на те места, где были убиты временные персонажи игроков из пролога. Сбор улик позволяет предположить по брызгам крови, что жертвы были зарезаны огромным ножом или другим клинковым оружием и перенесены или утаныты на палубу, откуда их сбросили за борт. Вложение одного пункта **прикладного естествознания** или драки позволяет персонажу понять, что один нападавший нёс в одиночку по меньшей мере три мёртвых тела.

2. На палубе: палуба замызгана грязью и слизью. Один пункт **зоологии** позволяет отметить, что большая часть мусора на палубе представлена материалом, который обычно можно найти только на морском дне. Хотя ночной шторм был суровым, ему не доставало силы, чтобы поднять ил со дна и зашвырнуть его на палубу. Трата двух пунктов **сбора улик** или **бдительности** позволяет заметить блеск золота среди грязи — это маленький, неказистый золотой талисман размером с монету.

3. Шлюпка: в дне шлюпки пробита большая дыра, — по всей видимости, отверстие было сделано с помощью кувалды. Вложение одного пункта **сбора улик** позволяет сыщику найти нечто, похожее на рыбью чешую, которая осталась на краях отверстия (в действительности это кусочек кожи, сорванный со шкуры *глубоководного*).

4. Мостик: единственный персонаж пролога, поддержавшийся до конца открывающей сцены, находится именно здесь. Он привязан к рулевому колесу с маской ужаса на искажённом лице. Вложение одного пункта **медицины** показывает, что причиной смерти с большой вероятностью послужил сердечный приступ, и этот факт

Крушение



будет подтверждён, если герои решат провести вскрытие.

5. Лестницы вниз: если кто-либо из персонажей пролога погиб на уровнях ниже верхней палубы, то на лестнице можно заметить царапины, оставшиеся на краске некоторых ступеней. Последнее может подтолкнуть следователей к мысли, что кто-то цеплялся ногтями за окружающие поверхности, когда что-то утаскивало его прочь.

Важно отметить, что экипаж буксира не решился зайти дальше этого места: они окликнули потенциальных выживших и не получили ответа, а потому вполне разумно предположили, что уцелевших на борту не осталось. Когда сыщики начнут исследовать нижние палубы, опишите странные звуки, вторящие лягу, скрипу и дрожи судна. На борту корабля произошло что-то противоестественное, нечто большее, чем просто смерть всего экипажа. Склонные к паранойе или попросту подозрительные сыщики могут краем глаза заметить какое-то шевеление в тенях, не осознавая, что они видят лишь капли морской воды и слизи, срывающиеся с труб и других элементов корабельной техники, подобных внутренностям, выставленным на всеобщее обозрение. Кроме

того, на всём пространстве под палубой можно найти пятна крови.

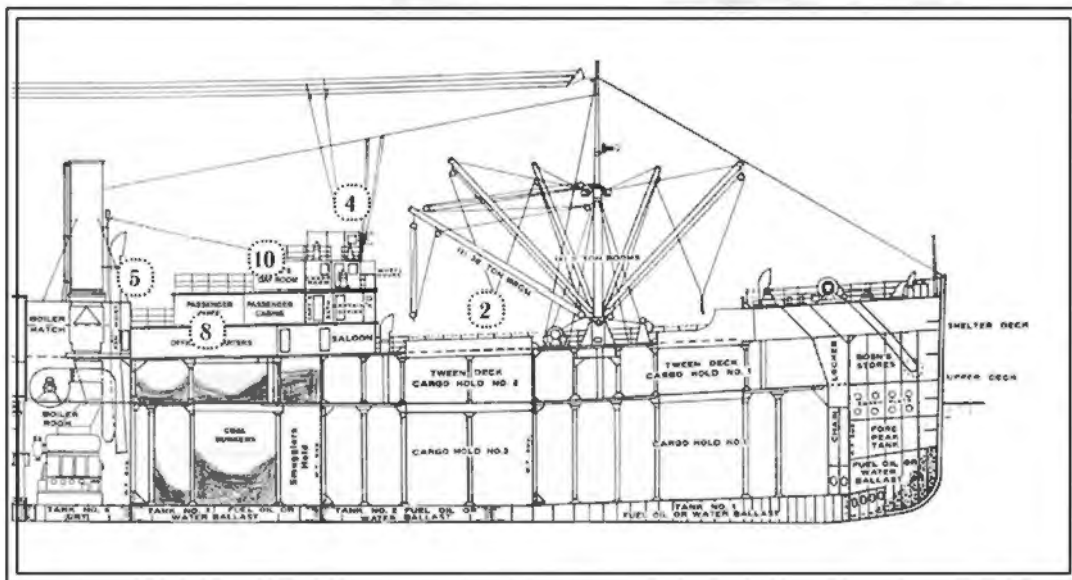
6. Машинное отделение: механика позволяет определить, что судовые дизели находятся в отличном состоянии, и к моменту исчезновения экипажа корабль был на ходу.

7. Склад: в этом помещении хранятся продукты питания и другое оборудование. Самым примечательным элементом служит необычайно прочная дверь.

8. Канцелярия капитана: определение «канцелярия» — достаточно громкое слово для этого скромного уголка, в котором хранятся корабельные бумаги и журналы. Обладатели бюрократии или пилотирования могут пробежаться глазами по документам. Судно зарегистрировано на капитана Гэри Малхолланда и в настоящее время нанято компанией «Атлас Индастриз», расположенной в Провиденсе. Журнал хранится в запёртом ящике вместе с пистолетом. Персонаж, обладающий взломом, вполне способен справиться с замком.

Судовой журнал содержался в чрезвычайно небрежном состоянии и покрыт пятнами — Малхолланд был далёк от добросовестного исполнения своих обязанностей даже в лучшие времена, к тому же многие операции, которые

Крушение



ми занималась команда «Звезды Маврикия», находились по ту сторону закона. По данным журнала, судно перевозило «различные детали машин и арматуру» из Кингспорта, штат Массачусетс, на восточную часть острова Файр-Айленд в побрежной зоне Нью-Йорка. Последние записи представляют особый интерес. Вот эти записи:

- прибыли в Кингспорт и дали экипажу двадцать четыре часа увольнительной;
- отлично провели время; подняли груз на борт;
- получили от Уилкокса \$ 300 в качестве платы за доставку особого груза;
- спрятали груз под замок;
- из Кингспорта отправились с опозданием — на судне спрятался бродяга, пытавшийся добраться до Нью-Йорка бесплатно;
- буря, ветер дует с юго-востока, сильное волнение на море;
- огни...

9. Каюты экипажа: в этих простеньких комнатах ютился весь экипаж «Звезды Маврикия». Четыре стеснённые койки вытянулись вдоль стен; личные вещи хранятся в шкафчиках или разбросаны по всему полу. **Сбор улик** позволяет обнаружить в одном из шкафчиков дневник. Это дневник Горація Квинта, молодого че-

ловека, который убежал из дома своей семьи в Бостоне и записывал собственные приключения на борту различных судов наряду со всё более и более злосчастными происшествиями. В последней записи он отмечает, что экипаж высадили в Кингспорте на целый день. Затем корабль покинул гавань и отправился на север, прежде чем забрать членов команды на следующее утро. Во время погрузки в Кингспорте они обнаружили человека, скрывающегося в шлюпке под брезентом. Незнакомец пытался сопротивляться, но экипаж выбросил его обратно на пирс, для начала задав ему солидную взбучку. Также Квинт отмечает, что по возвращении в Нью-Йорк один из членов экипажа, Борис, собирался показать ему какое-то значное место в Ред-Хуке, известное как пансионат Роберта.

10. Каюта капитана.

11. Трюм: трюм забит тяжёлой промышленной техникой — в основном, трубами и насосами. Даже невооружённым взглядом видно, что они уже изрядно изношены и либо проржавели во многих местах, либо покрыты грязью и ракушками. Кое-где отблески светлого металла свидетельствуют о том, что недавно их распиливали на части. Машины разбросаны по всему

трюму — видимо, удерживающие их верёвки ослабли во время шторма. Тщательное изучение техники показывает, что на некоторых механизмах остались следы когтей.

Первоначальное расположение груза позволяло скрыть дверь в носовой части трюма, однако теперь любой персонаж, который специально изучает груз или вкладывает два пункта **сбора улики**, замечает, что за грузом находится массивная дверь. Для того чтобы добраться до этой двери, следовательно придётся протиснуться в зазор между несколькими механизмами. Если сыщик пытается сделать это, не обеспечив безопасность прохода, то в борт парохода ударяет тяжёлая волна, заставляющая судно накрениться, а технику — сместиться к другому борту. Несчастный сыщик будет придавлен грузом и получит 1d6+2 повреждений.

Потайная дверь имеет зарубки на поверхности, как если бы кто-то пытался проломить её топором, однако оставил эту попытку.

Для того, чтобы открыть запертую дверь, следователям придётся освободить основную часть трюма от груза и затем либо вскрыть замок (вложив два пункта **взлома**), либо решить задачу с помощью горелки. Ключ к двери пошёл ко дну вместе с капитаном Малхолландом, хотя компания «Атлас Индастриз» вполне может предоставить сыщикам запасные ключи.

12. Задраенный трюм: в этой комнате расположено ещё больше техники, которая кажется идентичной тому хламу, который герои видели в соседнем помещении. Тем не менее, оказавшись в этом хранилище, персонажи начинают чувствовать странное покалывание — магнитное поле в трюме отличается чрезвычайной силой, и время от времени в ней проносятся случайные искры статического электричества. Обыск комнаты позволяет следователям найти длинную трубу с запечатанными концами, которая гремит, если её потрясти. Она служит источником магнитных возмущений, и даже игла компаса клонится именно к ней. Внутри этой трубы спрятан артефакт из И'ханитлен, вывезенный из Инсмута.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПАРОХОДА

Сама по себе «Звезда Маврикия» является тупиковой частью расследования: судно зарегистрировано на своего владельца и капитана Гэри Малхолланда, и оно перевозило грузы по всему северо-востоку на протяжении последних двадцати лет. До момента таинственного исчезновения экипажа Малхолланд заключил договор с «Атлас Индастриз» — машиностроительной компанией, располагающейся в Провиденсе.

Артефакт

Артефакт, спрятанный в трюме «Звезды Маврикия», отличается размером с человеческого младенца и сделан из зеленоватого камня, слегка маслянистого на ощупь. С одного ракурса он напоминает голову слона, с другого — кальцинированную морскую губку. В его шероховатую поверхность внедрены крупинцы золота. Артефакт необыкновенно тяжёл, и его практически невозможно повредить. Сила его магнитного поля прибывает и убывает по мере того, как разгораются или пропадают определённые звёзды на ночном небе.

Артефакт служил реликвией Эзотерического ордена Дагона в Инсмуте и был вывезен из разрушенного города агентами Уилкокса. Некогда *глубоководные* извлекли его из затопленного Р'льеха. Очевидно, что артефакт неземного происхождения. Он пронизан грёзами Великого Ктулху и представляет собой психическую губку, пронизанную его непостижимым влиянием. Контакт с артефактом служил важным религиозным опытом для *глубоководных* и их гибридных детей.

В настоящее время реликвия дремлет, и её влияние то возрастает, то ослабевает подобно мягким волнам прилива. Она впитывает в себя психическую энергию окружающих, а затем исторгает её вовне. Именно эти психические приливы служат причиной странных воспоминаний сыщиков в этой истории. Тем не менее, при проведении определённых церемоний с использованием артефакта смертные могут пробудить реликвию и высвободить грёзы Великого Ктулху.

Если протагонисту удаётся увидеть артефакт в тот момент, когда сыщика захлёстывает видение, реликвия покрывается рябью и искажается

Крушение

на его глазах, словно какая-то неведомая жидкость. Только те, кто уже подвергся влиянию артефакта, способны увидеть его искажение.

Чужеродные и обезображенные

Тип сцены: флэшбек.

Ключевые улики: воздействие артефакта.

Когда герои в первый раз обнаруживают или даже исследуют артефакт, он вызывает у них ещё одну галлюцинацию: воспоминание о временах, когда он ещё активно взаимодействовал с человечеством. Подобное видение становится причиной проверки **самообладания** со сложностью 4 и риском потери 3-х пунктов.

Это видение влияет только на одного сыщика. Он обнаруживает себя в теле ребёнка в средневековой рыбацкой деревушке. Средиземное море переливается в лучах жаркого солнца. Зубчатые чёрные скалы с причудливыми изгибами окружают маленькую бухту. Волна только что выбросила на берег нечто покрытое водорослями и грязью, но даже сквозь эту грязь ребёнок видит, что оно отливает золотым блеском.

Время во сне не подвержено законам реального мира, а потому следующая сцена этого видения разворачивается спустя несколько месяцев после первого. Жители не только узнают об артефакте, но и переносят его в церковь. Эпидемия религиозного фанатизма охватывает всю деревню, и многие верят, что Апокалипсис уже близко. Жителей посещают сны о невиданных землях и первозданных океанах.

Позже свирепая погода и высокие волны отделяют маленькую деревушку от остальной части Испании. Галлюцинации становятся всё страшнее; многие жители теперь сходят с ума. Тела убитых или самоубийц висят со стропил. Странные символы и фигуры вырезаны на стенах каменных зданий, а некоторые улочки погружены в тень даже во время господства полуденного солнца. Рыбацкие лодки гниют на пляже, однако рыночные прилавки переполнены странно раздувшейся рыбой.

Персонаж видит, как селяне бросают в воду причудливые резные камни (это *связующие камни*, описанные на стр. 106). Священник в вычурном халате и золотой тиаре держит артефакт над го-

ловой, выкрикивая слова силы, и за мгновение до того, как видение прерывается, под водой появляются смутные фигуры, движущиеся к берегу.

Грёзы об Иннсмуте

Тип сцены: флэшбек.

Ключевые улики: воздействие артефакта.

Вторая череда грёз повествует уже о самом Иннсмуте. Персонаж видит тёмную пещеру глубоко под землёй. Вдоль потолка тянутся трубы, и сыщик слышит голоса и выстрелы, эхом раздающиеся в туннелях. Ему кажется, будто он оказался в теле одного из жрецов Эзотерического ордена Дагона и держит артефакт в руках. Жрец с трудом ковыляет вниз по туннелю, поскольку его конечности адаптированы для плавания, а не бега. Он шепчет под нос странные слова, баюкая артефакт, словно маленького ребёнка.

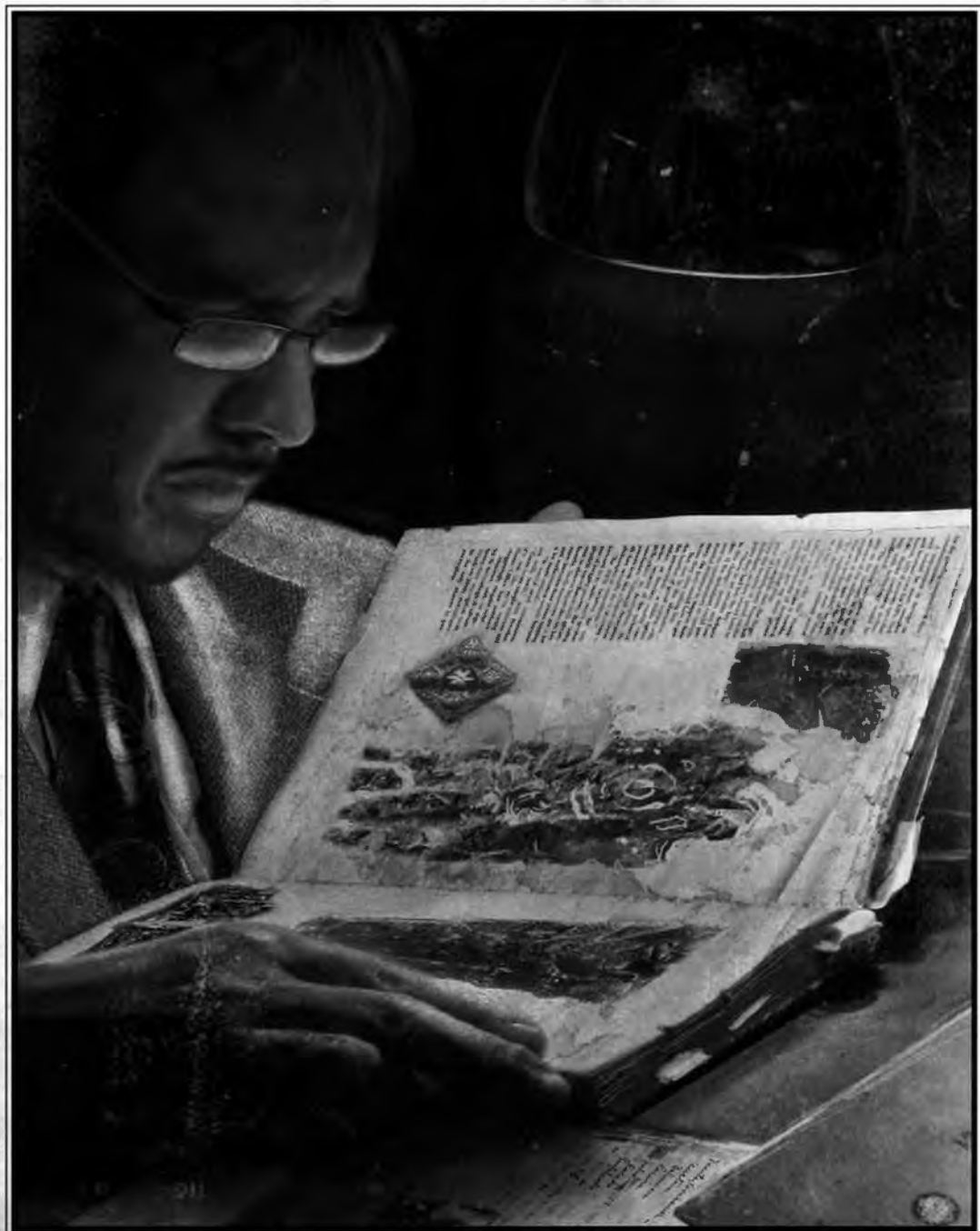
Из темноты появляются люди — незнакомые люди. Они освещают фигуру жреца факелами и направляют на него своё оружие. Это захватчики — чужаки, оскверняющие священное место. Один из них — Малкольм Крофт, и герой узнает бывшего агента, когда столкнётся с ним в реальности. Крофт поднимает свой пистолет, чтобы выстрелить в жреца, и тогда что-то начинает выплёскиваться из бокового туннеля. Вскоре перед людьми появляется бесформенная, текучая масса с жуткими пузырями и отростками. Увидев *шогготу*, даже в виде галлюцинации, персонаж проходит проверку **самообладания** со сложностью 4 и риском потери 3-х пунктов.

Грёзы о книге

Тип сцены: флэшбек.

Ключевые улики: существование книги, связанной с артефактом.

Это видение позволяет героям узнать, что артефакт способен фиксировать и передавать чужие воспоминания. Персонаж оказывается в теле средневекового монаха в монастырском скриптории в Испании спустя приблизительно век после первой череды галлюцинаций. Монах пеленает артефакт в одеяло; всякий раз, когда кто-нибудь проходит мимо, он спешно прижимает к себе свою ужасающую святыню. Затем монах протягивает руку и поглаживает реликвию, что вызывает у него



ощущение погружения в ледяную воду. Тьма начинает бурлить вокруг него всё сильнее по мере того, как странные воспоминания артефакта вливаются в его разум. Герой неспособен уловить точное содержание воспоминаний — он только испытывает ноющее чувство, словно что-то ужасное только что промелькнуло на периферии его сознания. Когда видение исчезает, монах начинает записывать то, что показал ему артефакт. «Иа, Ктулху...».

ГРЁЗЫ ОБ ОКЕАНСКОЙ ПУЧИНЕ

Тип сцены: флэшбек.

Последняя грёза оказывается самой тревожной и загадочной. Эти видения повествуют о колоссальных базальтовых городах; титанических башнях, уходящих ввысь; искривлённых лабиринтах и камнях странной формы с естественной драпировкой из водорослей и омерзительных наростов, — а также о чём-то шевелящемся в темноте. Персонажи видят грёзы самого Ктулху.

ГОРОД СХОДИТ С УМА

Тип сцены: описание/хоррор.

С того момента, как «Звезда Маврикия» прибывает в нью-йоркскую гавань, воспоминания и галлюцинации начинают вытекать из артефакта в окружающую реальность. Из-за своей близости к артефакту сыщики первыми испытывают эти ужасы, однако они не одиноки в своих страданиях. На протяжении всего сценария сотни и тысячи людей будут грезить о Ктулху. Это станет своеобразным повторением странного периода в несколько месяцев 1925-го г., когда Р'лех стал набирать силу, и чувствительные люди по всему миру начали сходиться с ума. Тем не менее, в этом случае эффект будет длиться не больше недели и охватит лишь несколько квадратных миль города.

Последствия чудовищного воздействия артефакта необходимо продемонстрировать игрокам в ходе сценария. Расследование должно осуществляться в течение трёх-четырёх дней; каждый вечер в умы персонажей будут проскальзывать ужасающие видения. Родственники и друзья — эти заветные факторы самообладания — начнут рассказывать о причудливых грёзах, которые они видели ночью. Пьяницы и бродяги на улице станут выкрикивать богохульные имена, которые эхом замечутся сре-

ди небоскрёбов Манхэттена, а граффити на стенах начнут походить на древние надписи на могилах.

Персонажи, пытающиеся решить эту загадку, воспользовавшись связями с полицией, обнаружат, что этот ресурс теперь недоступен: обычные полицейские нужны для поддержания порядка в Ред-Хуке и других опасных районах близ доков.

Если герои не смогут обезвредить реликвию или вернуть её *глубоководным*, город стремительно погрузится в пучину безумия.

ИССЛЕДОВАНИЕ АРТЕФАКТА

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: отсутствуют.

Антропология: позволяет понять, что хотя артефакт нельзя с уверенностью приписать какой-либо известной культуре, его форма наводит на мысли об искусстве тихоокеанского острова Понпеи.

Астрономия/физика: один пункт той или другой способности позволяет герою понять, что магнитное поле реликвии изменяется в зависимости от появления Плеяд на горизонте.

Химия: артефакт состоит в основном из какого-то мыльного камня, однако включает в себя и несколько неопознаваемых элементов. Судя по всему, он необычайно крепок или даже буквально неуязвим. Поверхность артефакта покрыта солью.

История/окультизм: три пункта истории или окультизма позволяют обнаружить отсылку к исчезнувшей испанской деревушке, известной в тринадцатом веке как Имболка и располагавшейся на северо-востоке страны. Ходят слухи, что в один день на берег возле деревни волной был выброшен «дьявол», который вдохнул зло в души всех, кто там жил. Инквизиция уничтожила город, однако до этого дьявол успел заползти обратно в море. Изображения дьявола напоминают артефакт.

Окультизм: ещё один пункт окультизма или два пункта истории позволяют узнать, что в четырнадцатом столетии монах по имени Ороско написал монографию о событиях в Имболке. Эта книга была упомянута в папском «индексе запрещённых книг», и все её копии считаются уничтоженными. Тем не менее, ходят слухи о нескольких уцелевших экземплярах книги, хранящихся в частных коллекциях.

Крушение

«Атлас Индастриз»

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: мистер Уилкокс в своём поместье на восточной части Файр-Айленда.

Работа с бумагами позволяет героям раскопать кое-какие факты об «Атлас Индастриз». Это небольшая частная компания, принадлежащая семье Уилкоксов в Провиденсе, Род-Айленд. Её офис находится в Нью-Йорке. Два пункта **бюрократии** или **статуса** позволяют узнать, что в собственности компании находится остров поодаль от побережья Нью-Йорка. Он был приобретён в 1930-м году.

Вложение одного пункта **книжных изысканий** или **истории искусств** позволяют найти любопытную вырезку из газеты 1929-го года. Бывший владелец «Атлас Индастриз» Иеремия Уилкокс умер, оставив компанию своему племяннику Генри Уилкоксу. Молодой Генри слыл большим поклонником искусства и был довольно заметной фигурой на художественной сцене Провиденса, известной своими странными и весьма эксцентричными вкусами в отношении резьбы и скульптуры. Многие были обеспокоены тем, что, поставив такого мечтателя у руля инженерной компании, покойный Иеремия Уилкокс неизбежно повёл своё предприятие к банкротству и краху, однако Генри, по-видимому, принял вызов с достоинством, и компании удалось уцелеть в период потрясений, сопровождавших Америку в последние несколько лет. Уилкокс же приобрёл недвижимость на Файр-Айленде и построил там летний дом.

Вложение пункта **истории искусств** позволяет героям узнать, что один из барельефов Генри Уилкокса выставлен в галерее авангардных искусств в Гринвиче. Этот барельеф изображает странный город, усеянный зданиями со множеством необычных углов. В некоторых местах можно увидеть гробницы, чем-то напоминающие фигурки, покрывающие найденный сыщиками артефакт. Кроме того, в галерее протагонисты могут столкнуться с Малкольмом Крофтом.

Контакт с «Атлас Индастриз»

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: мистер Уилкокс в своём поместье на восточной части Файр-Айленда.

Если протагонисты решают наладить контакты с «Атлас Индастриз», их направляют к мистеру Бойлу в нью-йоркском офисе. Бойл — нервный

и неприветливый парень, настолько боящийся потерять работу, что он отказывается делать что-либо без предварительного согласования с офисом в Провиденсе или разрешения самого мистера Уилкокса. Бойл может подтвердить, что компания «Атлас Индастриз» заключила контракт со «Звездой Маврикия» на доставку механики из Кингспорта в Нью-Йорк, однако он отказывается раскрывать какие-либо подробности без предъявления ордера. **Запугивание** заставит Бойла поддаться давлению, однако реальной пользы героям это не принесёт.

При предъявлении ордера или вложении одного пункта **успокаивания** Бойл признаётся, что большая часть технических приспособлений, которые перевозила «Звезда Маврикия», была изъята со старого золотоочистительного завода Марша в Иннсмуте и что компания «Атлас Индастриз» выкупила их у федерального правительства благодаря связям покойного Иеремии Уилкокса.

Если сыщики спросят о Генри Уилкоксе, Бойл расскажет им, что мистер Уилкокс слышит отшельником, который никого у себя не принимает, и что они могут связаться с работниками офиса в Провиденсе, которые ответят им на любые вопросы о Уилкоксе, хотя он сомневается, что это принесёт сыщикам какую-либо пользу.

Связи с Иннсмутом

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: отсутствуют.

Персонаж, старающийся раскопать данные о событиях в Иннсмуте в официальных документах, обнаруживает, что город по-прежнему находится под федеральной юрисдикцией. Также ему удаётся узнать, что любимыми вопросами, связанными с Иннсмутом, занимается Бюро по делам индейцев в отделе Министерства внутренних дел. Трата 1-го пункта **полицейского жаргона** или **бюрократии** позволяет узнать, что правительству хотелось бы забыть обо всей иннсмутской операции и что слишком много вопросов на эту тему могут изрядно досадить важным людям в Вашингтоне. Перед тем, как на территорию завода пустили работников «Атлас Индастриз», его тщательно исследовали агенты правительства. Хотя считается, что последние не заметили ничего подозрительного, в действительности в одном из туннелей под заводом они обнаружили артефакт.

Хранение улики

Спустя один день после начала расследования или после попытки героев наладить контакт с «Атлас Индрастриз» Бойл отправляет в нью-йоркскую полицию запрос о возвращении груза со «Звезды Маврикия» заказчику. Он утверждает, что груз не может иметь отношения к делу, а ничего опасного на борту не было. Не согласятся ли сыщики любезно освободить груз «Атлас Индрастриз» из-под ареста, чтобы его можно было доставить в особняк на Файр-Айленде?

Если герои соглашаются исполнить эту просьбу и ещё не нашли спрятанный артефакт, проведите сцену «Возвращение на место убийства», описанную на стр. 105. Это позволит направить сыщиков по следу мёртвого экипажа и даст им возможность найти артефакт. Обратите внимание, что героям необходимо получить артефакт в свои руки, чтобы сюжет шёл своим чередом.

Если сыщики отказываются выдать груз или передают только заводскую технику, но не артефакт, Бойл связывается с ними снова, сообщая, что мистер Уилкоккс готов сам встретиться с ними для обсуждения условий передачи груза. Героев приглашают в его поместье в восточной части Файр-Айленда, куда они должны прибыть с указанным предметом, найденным на «Звезде Маврикия». Бойл вручает им письмо от Уилкоккса, в котором разъясняются условия визита.

Если протагонисты не принимают предложение Уилкоккса, агент Крофт попытается заставить их передумать.

Экипаж «Звезды Маврикия»

Ключевые улики: пансионат Роберта.

Если игроки хотят узнать больше об экипаже судна, они могут получить из официальных записей следующие сведения (их же можно узнать, задав череду вопросов обитателям доков):

Капитан Гэри Малхолланд (возраст: 51 год, житель Балтимора): владелец и капитан судна, купил пароход в южной части Тихого океана в 1919-ом году и изменил его регистрацию с сингапурской на балтиморскую в 1926-ом. Трата 1-го пункта **уличного чутья** при опросе людей в доках позволит герою узнать, что во время сухого закона Малхолланд, по слухам, занимался контрабандой виски и с тех пор поддерживал связи с организованной преступностью.

Пол Джонс (возраст: 34 года, без адреса жительства): бортинженер. Ранее работал в ВМС США, уволен с позором за драку со старшим по званию.

Борис (возраст: неизвестен, без адреса жительства): если кто-либо из следователей, обладающих **знанием языков**, говорит по-русски, он может узнать кое-какие подробности о Борисе: при заходе в Нью-Йорк матрос чаще всего отправлялся в пансионат Роберта.

Алан «Френчи» Дейн (возраст: около 30 лет, француз): нет данных.

«Куки» Хейс (возраст: 50 лет, житель Балтимора): давний соратник Малхолланда.

Гораций Квинт (возраст: 22 года, житель Бостона): Горация Квинта уже давно ищет его семья в Бостоне; он сбежал от родных в 17 лет, мечтая странствовать по морю.

Альберт Спитцер (возраст: 21 год, житель Нью-Йорка): польский матрос.

Микал Гант (возраст: 40 лет, житель Нью-Йорка): польский матрос. Подробности можно найти в описании сцены Встреча в доках.

Встреча в доках

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: пансионат Роберта.

Если герои начинают задавать вопросы о «Звезде Маврикия» в доках Нью-Йорка, к ним обращается старый поляк по имени Иохим. Трата 1-го пункта **лести** или **полицейского жаргона** наряду с бутылкой дешёвой выпивки позволяет сыщикам узнать, что Микал Гант и другие члены погибшей команды останавливались в пансионате Роберта всякий раз, когда заходили в порт (см. ниже «Утопленники»).

Кроме того, персонаж может потратить 1 пункт **изушной истории**, чтобы узнать слухи о четырёх странных моряках, которые заплатили за номер в пансионате Роберта старинными золотыми монетами.

Корабли, проходящие в ночи

Тип сцены: расследование.

Основные улики: Джо Парли.

В ту роковую ночь «Звезду Маврикия» видели с двух других кораблей.

Экипаж буксира не имеет ни малейшего желания рассказывать сыщикам о том, что открылось их глазам при встрече со «Звездой». Один из матросов, молю-

Крушение

Поместье Вавилон.
Восточная часть Файр-Айленда.

Тем, кого может касаться данный вопрос,

Мне стало известно о страшной трагедии, постигшей один из тех гордых кораблей, что бороздили необузданное море, а также о том, что это судно — Звезда Маврикия — лоя компания наняла для выполнения определенных задач. Существуют некоторые вопросы, которые мне необходимо рассмотреть — вопросы подлинного искусства и великой срочности, и я считаю, что нам лучше обсудить их при личной встрече.

Приглашаю вас посетить меня в моем частном имении на востоке Файр-Айленда. — прошу вас, свяжитесь с офисом Атлас Индустриз в Нью-Йорке, и мистер Бойл немедленно организует вам проезд.

С уважением,
Г.А. Уилкокс

Постскриптум: Насколько мне известно, в дополнение к обычному грузу Звезда Маврикия везла особенно ценное и уникальное произведение современного искусства, необычайно дорогое моему сердцу. Безусловно, оно не может иметь отношения к криминальным происшествиям, а поэтому, если бы вы смогли взять его с собой в мое поместье, я посчитал бы это, скажем так, платой за стоимость проезда.

Крушение

дой ирландец по фамилии Макналти, скажет, что ему показалось, будто он увидел что-то в воде, когда они буксировали корабль в порт. Макналти не может быть в этом уверен, однако использование **допроса** или **успокаивания** заставит его признать, что, по его мнению, он видел лицо, глядящее на него из воды.

Капитан буксира Брендан Хосс сообщает героям, что судном береговой охраны, с которого заметили «Звезду Маврикия», было «USCGC Mackinaw». Этот корабль всё ещё находится в море; трата 1-го пункта **бюрократии** или **полицейского жаргона** позволит героям связаться с ним, когда он прибудет в доки Лонг-Бич в округе Нассау. Экипаж судна не располагает какой-либо ценной информацией по следствию, однако её сотрудники могут рассказать, что один из их экипажа, Джо Парли, сошёл с ума и пытался прыгнуть за борт во время того же злосчастного шторма. Его пришлось привязать к постели и держать так до тех пор, пока они не причалили, и теперь он находится в больнице Лонг-Айленда.

Услышав вопрос о столкновении со «Звездой Маврикия», капитан скажет, что они увидели огни парохода ночью в самый разгар шторма. Волны открытого моря оказались слишком суровы для их корабля, а потому они не смогли бы подплыть к пароходу или оказать помощь. Тем не менее, капитан обратился в порт и предупредил о судне, брошенном на произвол судьбы. Персонажи, сведущие в **естествознании**, **пилотировании** или **юриспруденции**, смогут понять, что береговая охрана обязана предложить помощь экипажу парохода, если только шторм не настолько силен, чтобы поставить под угрозу гибели экипажи обоих судов. В последнем случае у персонажей появляется шанс надавить на капитана, вытянув из него признание в том, что они могли бы добраться до «Звезды», однако пришли к единому выводу, что уцелевших на пароходе нет, а потому отказались от высадки на борт.

Джо Парли

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: *воздействие артефакта.*
«Обитель милосердия» — небольшая частная клиника, перестроенная из старого особняка, который был передан в дар церкви после того, как владельцы решили, что больше не смогут позволить себе его содержание. Он построен по принципам

готической архитектуры из полированного дерева и пахнет лаком и ладаном.

Сыщики слышат голос Парли задолго до того, как попадают в его палату. Он поёт на старом испанском диалекте (персонажи, владеющие этим языком, способны разобрать только несколько слов, таких как «морское золото» и «дьяволово дыхание»). Монахини, управляющие делами в больнице, предупреждают героев о том, что Парли чрезвычайно болен и предрасположен к вспышкам сильнейшей агрессии. Последнее заставило их связать его и дать ему успокоительное для его же собственного блага.

Сам Парли представляет собой энергичного, широкоплечего молодого мужчину, который производит впечатление человека жёсткого и практичного. Странно видеть его в столь разбитом и даже смятённом состоянии. Когда его спрашивают о чём-либо, ему удаётся взять себя в руки и коротко ответить на непродолжительную череду вопросов. Тем не менее, будучи не вполне вменяемым, он постоянно переключается со средневекового испанского на английский с родным нью-йоркским акцентом безо всякой системы и то и дело утрачивает чувство реальности.

Он видел, как «дьявол» вскарабкался из моря на «Звезду Маврикия» так же, как это произошло (здесь он переключается на испанский) «в поселении Имболка». Он начинает болтать о демонах, вселяющихся в людей, и о страшных видениях, а потом рассказывает о дьяволе, который вышел из моря, и... и тогда он начинает кричать, не останавливаясь.

Утопленники

Членов команды «Звезды Маврикия» *глубоководные* уволокли за борт. Счастливчики умерли прежде, чем попали в воду, однако некоторые были утоплены этими бесчеловечными существами. *Глубоководные* бежали от огня корабля береговой охраны, — после нападения жителей поверхности на священный И'ханитлеи они научились уважать оружие смертных.

Зная, что артефакт по-прежнему находится в руках жителей поверхности, *глубоководные* не осмелились последовать за «Звездой» в гавань Нью-Йорка. Вместо этого в мутных глубинах устья реки Гудзон они произносят над мёртвыми моряками великое заклинание, превращающее их в оживлённых

Крушение

рабов. Четыре раздутых, напитанных колоссальным объёмом воды мертвеца выплывают из реки и скрываются среди многолюдных толп Нью-Йорка.

Мёртвые могут сойти за людей, потому что их человеческие мысли и личности нашли своё отражение в артефакте. Большую часть времени матросы лишь имитируют человеческое поведение, но, когда это необходимо, они способны вернуть себе и более реальные личности, позаимствовав их из колодца памяти, заключённого в артефакте. Утопленники обладают базовым уровнем сообразительности, сопоставимой с животной хитростью, и абсолютно преданы своей миссии.

Выбравшись из воды, четверо мертвецов возвращаются в пансионат Роберта — дешёвую гостиницу, в которой часто останавливаются моряки, — и снимают там комнату. После этого один из них направляется к зданию администрации доков для поиска «Звезды Маврикия», а ещё один — в полицейский участок или другое место, связанное с организацией, которую представляют герои. Третий бродит по улицам в поисках психических испарений, оставленных артефактом, и в итоге нападает на след сыщиков. Последний остаётся в пансионате, готовый оказать помощь в возвращении артефакта любому из своих мёртвых друзей.

Выберите, кто из членов команды становится зомби, основываясь на событиях сцены «Десять зелёных бутылок». Нежить тянется к артефакту, когда тот оказывается в нескольких шагах от неё. Каждый из четырёх зомби одет в промокшие и зловонные одежды. Их кожа жирна и раздута, и они уже начали гнить. Получив рану, они не кровоточат. Их лёгкие заполнены водой, и поэтому они говорят булькающими голосами. Никто из них не вооружён.

Некоторые получили тяжёлые ранения ещё во время столкновения с *глубоководными*: сейчас эти раны покрыты сероватой клейкой коростой, состоящей из чешуйчатой псевдоплоти.

За несколько мгновений до того, как зомби заговорит с героями, сыщик, уже получавший от артефакта видение, переживает ещё одну психическую атаку. Он услышит слова нежити до того, как существо заговорит, поскольку в формулировке своих мыслей зомби опирается на человеческие воспоминания, запечатленные в артефакте.

УТОПЛЕННИК

Способности: атлетика 5, здоровье 8, драка 10, фехтование 4.

Защита: 3.

Модификатор бдительности: -1.

Оружие: всё, что попадёт под руку, — как правило, дубинка или другое импровизированное оружие (-1).

Броня: отсутствует, однако любое оружие наносит зомби лишь половину урона. Огнестрельное оружие наносит только 1 пункт урона за исключением случаев, когда стрельба ведётся в упор: в таких обстоятельствах всё оружие, кроме дробовиков, наносит половину урона. Дробовики также наносят не более 1-го пункта урона на расстоянии, однако полный урон — при стрельбе в упор.

Потеря самообладания: +0.

ВТОРЖЕНИЕ

Тип сцены: реакция антагонистов.

Ключевые улики: пансионат Роберта.

Эта сцена может проходить как на борту «Звезды», так и в офисе персонажей или хранилище, в котором герои оставили артефакт. Если протагонистам не удалось найти артефакт или если они не стали осматривать трюм, переходите к сцене «Возвращение на место убийства».

Нападающий зомби приближается к персонажам настолько тихо, насколько это возможно, и притворяется человеком (при необходимости пользуясь воспоминаниями артефакта). Например, если сыщик спрятал артефакт в своей комнате, он может услышать стук в дверь и булькающий голос: «Сэр... я — капитан Малхолланд... вы взяли кое-что с моего судна... прошу вернуть...» Зомби будет прибегать к хитрости и обману столько, сколько ему потребуется для приближения к герою; как только жертва окажется в пределах досягаемости его рук, тварь бросится на него и попытается задушить.

Тем не менее, целью вторжения служит не ликвидация сыщиков, а возвращение артефакта. Если зомби удастся получить реликвию в свои гниющие руки, он попытается выбраться на улицу и вернуться в пансионат Роберта. Герои могут использовать *слежку* (со сложностью 4) для того, чтобы последовать за мертвецом до пансионата по улицам; провал

означает, что, так и не достигнув пансионата, сыщики попадают в засаду, устроенную ещё двумя зомби.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА МЕСТО УБИЙСТВА

Тип сцены: реакция антагонистов.

Ключевые улики: пансионат Роберта.

Эта сцена происходит в случае, если герои не обнаруживают артефакт в трюме «Звезды Маврикия». Поскольку корабль всё ещё конфискован властями и считается местом преступления, в доках сторожат два почных охранника Хеншо и Пирс. Во время ночной вылазки зомби пробираются в доки и проникают на судно. Они убивают Пирса, что касается Хеншо, то он выживает, спрятавшись на складе. Как только зомби достают артефакт из задраенного трюма, они уходят. Хеншо убеждается, что вокруг безопасно, и только затем поднимает тревогу. К тому моменту, когда персонажи прибывают в доки, проходит уже больше часа.

Вполне очевидно, что Хеншо потрясён случившимся, а потому в попытке уговорить его взять себя в руки сыщики должны будут потратить 1 пункт **успокаивания** или **полицейского жаргона**. Он утверждает, что мельком заметил движение в доках и отправился на разведку, в то время как Пирс остался на корабле. Оказалось, что Хеншо видел всего лишь стайку крыс, однако к тому моменту, как он это понял, позади закричал Пирс. Хеншо бросился назад к кораблю и обнаружил по крайней мере двоих мужчин, которые спускались по трапу на нижние палубы. Пирса он нашёл у нижнего края трапа. Пирс был уже мёртв.

Запаниковав, Хеншо достал оружие и двинулся за злоумышленниками. Он помнит, что окликнул одного из них и попросил остановиться, после чего несколько раз выстрелил из пистолета, однако это не подействовало. Преступники бросились к нему, но он спрятался на складе, перегородив входную дверь ломом. Хеншо слышал, как они пытались войти, однако уже через несколько минут сдались.

Если сыщики пытаются у него описание этих незваных гостей, он говорит, что они выглядели как обычные моряки, и один из них явно носил водонепроницаемую куртку. Как и все моряки, они ужасно воняли рыбой.

Беглый осмотр места происшествия выявляет следующие улики:

- ворота в проволочной изгороди, окружающей пристань, были открыты силой. **Взлом** или **драка** позволяют понять, что металлический каркас ворот был разорван в клочья, что говорит о применении невероятной силы;
 - тело Пирса лежит у подножия трапа. У него сломана шея;
 - **судмедэкспертиза** позволяет обнаружить места, куда попали выстрелы Хеншо. Пули застряли в деревянной раме двери. Вокруг видны брызги крови, однако они производят странное впечатление, поскольку кровь, как ни удивительно, очень густая, как если бы она уже частично свернулась. Кроме того, в луже крови можно найти золотую монету, явно выпавшую из кармана одного из преступников;
 - Хеншо укрывшись в складском помещении. По следам на двери видно, что её пытались проломить и даже царапали, однако 1 пункт **судмедэкспертизы** показывает, что царапины были оставлены вовсе не теми, кто напал на судно в море, — кем бы последние ни были. Совершенно ясно, что это следы человеческих рук, однако такие люди должны были быть безумцами или глупцами, если пытались ногтями проделать отверстие в стальной двери;
 - если это уместно, детали техники в основной части трюма теперь отодвинуты, выявляя ранее скрытую дверь, ведущую в потайное отделение трюма. Очевидно, что оттуда что-то забрали.
- Устраивать погоню за мертвецами бессмысленно, поскольку они давно уже пропали. Персонажи могут либо позвонить в полицию и запросить её поддержку в прочёсывании улиц — в случае чего патрульный из Бруклина направит их к дверям пансионата Роберта, — либо продолжить собственное расследование, которое, опять же, должно привести их в пансионат. Опрос местных жителей посредством изустной истории позволит следователям узнать об Иоахиме (см. описание встречи в доках на стр. 101). Старик в замешательстве — не далее как полчаса назад он видел Микала Ганта со «Звезды Маврикия», который прошёл по улице мимо него. Иоахим вышел встретить своего старого друга, однако тот не обратил на него внимания. Гант шёл с другими членами экипажа; может быть, они были пьяны, однако это не оправдание для пренебрежения старым другом.

Пансионат Роберта

Тип сцены: действие.

Ключевые улики: связующий камень.

Пансионат Роберта расположен вблизи набережной на Корт-стрит в районе Ред-Хук. В этом заведении можно снять комнату за двадцать центов за ночь или оплатить проживание на почасовой основе. Номера здесь грязные, мебель вот-вот сломается от гниения, а кровати и вовсе кажутся живыми от обилия клопов. Осыпавшаяся штукатурка, пыль и разводы от грязной воды покрывают все помещения. Владелец заведения оказывается беззубая старуха, говорящая на странной смеси польского, английского и французского, которая старается не задавать вопросов своим постояльцам. Трата 1-го пункта **запугивания** вынудит старуху указать пальцем наверх, говоря какую-то тарабарщину, после чего она бросит на стол четыре монеты. Это монеты из чистого золота, однако они настолько изношены, что невозможно сказать, откуда они.

Прислужники **глубоководных** взяли комнату с видом на гавань (если вы проводили игру по сценарию Похищение из серии «Детективные истории Аркхема», персонажи смогут увидеть обломки хибары, использованной бандой Барретта в качестве логова). Один из утопленников постоянно остаётся в комнате; другие приходят и уходят по мере того, как продвигается их охота за артефактом.

Другие примечательные черты номера включают следующие детали:

- ванна наполнена до краёв солёной водой. Зомби было поручено сделать это, чтобы ослабить психическое влияние артефакта на окружающий мир. Если зомби уже похитили артефакт, он погружён в эту ванну; его извлечение из воды немедленно вызывает новую галлюцинацию;
- в клеёнку завернута большая горсть золотых монет наряду с любопытным куском мыльного камня, покрытого странными рунами, похожими на символы из грёзы об Иннсмуте. Это и есть *связующий камень*.

Связующий камень

Этот камень снабжён ритуальной надписью, позволяющей провести обряд *связи с глубоководными*. Его можно использовать даже без знания ри-

туала, просто бросив в ёмкость с морской водой. *Глубоководные* чувствуют местонахождение камня и тянутся к нему. Он также служит своего рода паспортом, означающим, что его владелец — друг, которому не следует причинять вред.

Агент Крофт

В 1928-м году представители федеральных властей ворвались в Иннсмут, взяв под стражу множество обитателей города и конфисковав различные книги и предметы — особенно принадлежавшие семье Марш и Эзотерическому ордену Дагона. Странные и даже страшные вещи были найдены оперативниками под городом, а арестованные горожане посредством зловещих намёков и загадок сообщили федеральным агентам, что глубоко под волнами, разбивающимися о Риф Дьявола, таится куда большая угроза.

Подводная лодка обрушила на Риф Дьявола торпедный удар, арестованные горожане были распределены по различным военно-морским и обычным военным тюрьмам, а книги и святыни Иннсмута — заперты в государственных архивах. Правительство сочло дело об Иннсмуте закрытым.

Малкольм Крофт был одним из семи мужчин, вошедших в туннели под очистительным заводом Марша, — и одним из двух, которые вышли оттуда живыми. В том угольно-чёрном подземном лабиринте, туннели которого были выкопаны созданиями без имён, Крофт взглянул в самое сердце ужаса — и отказался подчиниться безумию и отчаянию. После своего спасения и восстановления сил он стал одержим той угрозой, которую *глубоководные* и другие создания Мифов представляют для человечества.

В течение трёх лет Крофт оставался федеральным агентом, однако со временем его паранойя росла, что сказывалось на его поведении. Он собирал редкие книги и рукописи, посещал Аркхем и пользовался Мискатоникской библиотекой (в итоге даже решившись прочесть жуткий Некрономикон). Крофт писал письма всем влиятельным людям, которым, по его мнению, он мог доверять, от президента до его подчинённых, однако отсутствие ответа убедило его, что *глубоководные* подчинили себе высшие власти мира людей.



Крушение

Крофт залёт на дно и провёл последние несколько лет, колеся по Америке и выискивая признаки деятельности культов и поклонения Мифам. Сам себя он считал невоспетым защитником человечества, обязанным сделать то, что было необходимо, чтобы сдерживать волну тьмы. У него нет друзей, нет семьи и практически нет рассудка. Это лишь тень бывшего человека, движимая страхом и ненавистью.

Несколько раз Малкольм Крофт пытался вернуться в Иннсмут и пробовал проникнуть на борт «Звезды Маврикия», когда она заходила в Кингспорт во время своего последнего путешествия. Он знает, что «Атлас Индастриз» занимается утилизацией техники Марша, и ему кое-что известно об интересе Генри Уилкокса к Мифам. Крофт считает Уилкокса почитателем Древних — и отчасти в этом он прав. По его мнению, за это Уилкокс должен умереть.

Изначально единственной пользой, которую Крофт видит в сыщиках, является возможность с их помощью попасть на восточную часть Файр-Айленда. Как только бывший агент обнаруживает, что они также осознают угрозу, исходящую от Мифов, он постарается завербовать их в качестве союзников или даже сделать их друзьями в его собственном, полубезумном понимании этого слова. Тем не менее, в своей основе Крофт остаётся опасным и агрессивным человеком, который, скорее всего, быстро предположит, что его новые «друзья» только притворяются добропорядочными людьми и в действительности скрывают за маской дружелюбия злобу и вероломство.

Крофт выглядит как давно небритый и ужасающе худой человек. Его костюм федерального агента уже практически развалился по ниткам, однако в голосе Малкольма всё ещё звучат уверенные повелительные интонации, а в пронзительных голубых глазах видна решительность. Когда ему удаётся взять себя в руки, он действительно кажется настоящим федеральным агентом. Тем не менее, большую часть времени он что-то бормочет себе под нос и бросает насторожённые взгляды на тени или углы стен. На лице у него всё ещё красуются синяки, полученные за попытку спрятаться на борту «Звезды Маврикия» в Кингспорте.

Малкольм Крофт

Способности: атлетика 6, стрельба 8, здоровье 6, драка 6, фехтование 4.

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: крупнокалиберный пистолет (+2).

ВСТРЕЧА С АГЕНТОМ КРОФТОМ

Тип сцены: драма.

За некоторое время до установления контакта со следователями Крофт начнёт наблюдать за ними. Например, он последует за группой сыщиков, если они будут посещать «Звезду Маврикия» в доках, офис «Атлас Индастриз» или галерею, на которой выставлен барельеф Уилкокса. Малкольм может представиться сотрудником нью-йоркской полиции или ФБР и даже попробовать проконсультироваться с персонажами по поводу найденных ими улик, скрываясь под личной федеральной агента. Возможно, он даже выследит одного из героев и придёт к нему домой поговорить.

Когда бывший агент наконец в открытую предстанет перед героями, целью Крофта станет их допрос относительно хода расследования. Знают ли они о Уилкоксе? Знают ли они, что произошло в Иннсмуте? Знают ли они, что их ждёт?

Использование **проницательности** показывает, что Крофт говорит правду; **психоанализ** предупреждает героя, что этот человек может быть опасен, а **полицейский жаргон** подтверждает, что Крофт действительно бывший федеральный агент. С большой вероятностью следователи зададут Крофту следующие вопросы:

Что происходит? «Уилкокс... он владеет машиностроительной компанией «Атлас Индастриз», которую унаследовал от своего дяди. Вы видели плоды его большого воображения, которые он называет искусством? Он был одним из тех, кого затронула эпидемия двадцать пяти лет назад, когда под её влиянием попадали психопаты на всей территории Соединённых Штатов. Мы уничтожили источник заражения в Иннсмуте, но он пытается снова собрать его по обломкам. Нам нужно остановить его».

Что произошло в Иннсмуте? «Они вылезли из морской пучины. Старик Марш

воззвал к ним и предложил им своих дочерей. Вместе они породили живые кошмары, которые наполнили город жуткими получеловеческими созданиями. Правительству стало об этом известно, и мы ворвались в Иннсмут зимой двадцать восьмого. «S-19» и «Урания» сбросили глубинные бомбы на Риф Дьявола. Они думали, этого хватит!... Глупцы! Несколько бомб их не оставят. Этого не хватило бы и на половину. Теперь всё зависит от меня, — точнее, уже от нас. Вы хорошие люди, добропорядочные граждане Америки. Вы видели их, видели, что они делали. Я понимаю это по вашим глазам. Если мы откажемся действовать прямо сейчас, они восстанут и поглотят весь мир».

Чего ты хочешь от нас? «Уилкоккс — ключ ко всему этому. Его нужно остановить. Я не могу добраться до его поместья на Файр-Айленде, до этой чёртовой крепости, но вы можете заставить его впустить вас. Возьмите меня с собой, и я разберусь с негодяем раз и навсегда».

Крофт и реликвия

Если показать реликвию Малкольму Крофту, он узнает её и заметно вздрогнет, после чего скажет: «Я видел это в храме под Иннсмутом. Они поклонялись ей, говорили, что пили из неё. Они говорили, будто так они могли слышать своих богов. Я выстрелил в неё, честное слово, но на ней не осталось даже отметины. Ни следа... а потом что-то вышло из туннеля...» В этот момент Крофт замолкает, широко раскрыв глаза и вглядываясь в собственные воспоминания, в туннели под Иннсмутом, где его жизнь едва не забрал зловонный жуткий шоггот.

Если протагонисты не уберут реликвию с глаз агента или не удержат Малкольма силой, Крофт попытается сбегать прочь в слепой панике.

Если Крофт узнает, что Генри Уилкоккс согласен пустить следователей в своё поместье на Файр-Айленде только с артефактом в руках, он настоятельно посоветует им принять приглашение, но ни в коем случае не отдавать Уилкоксу реликвию.

Остров

Тип сцены: смена декораций.

Ключевые улики: отсутствуют.

Как только герои решат принять приглашение Уилкоккса посетить его на частном острове, Бойл свяжется с ведомством Файр-Айленда, откуда к ним вышлют моторную лодку. Лодка заберёт их из Лонг-Бич, куда персонажи могут добраться на поезде. Крофт настаивает на том, чтобы его взяли с собой: если сыщики откажутся, он попадёт на борт судна в одном из ящиков с припасами, которые лодка должна доставить на Файр-Айленд (если герои помешают Крофту достичь острова даже таким путём, вам придётся изменить события финала).

Экипаж судна представлен двумя сотрудниками «Атлас Индастриз», Коллером и Льюисом, которые также проживают на Файр-Айленде. Коллер родом из Бостона; Льюис провёл на побережье всю свою жизнь. Если герои захотят расспросить их о работодателе, оба мужчины будут молчать. **Изустная история** позволяет разговорить их лишь в такой степени, что они опишут Уилкоккса как эксцентричного художника, который практически не проявляет интереса к управлению компанией, а им самим редко приходится заниматься чем-либо, кроме сортировки груза, доставленного пароходом. Вложение 1-го пункта **изустной истории** позволяет узнать, что Уилкоккс провёл несколько лет, путешествуя на востоке.

1 пункт **запугивания** позволяет героям убедить их, что они могут попасть в неприятности из-за истории с пароходом, что заставит Льюиса предположить, что «Звезда Маврикия» везла нечто большее, чем металлолом из Иннсмута. Он также добавит, что Уилкоккс уже получил в своё распоряжение несколько книг и сувениров из проклятого города.

Путешествие до острова занимает около часа, в течение которого моторная лодка пересечёт водное пространство от Лонг-Бич до восточной части Файр-Айленда. Когда они приблизятся к берегу, заходящее солнце будет тускло поблёскивать на холодных водах Северной Атлантики. Позади откроется вид на побережье Лонг-Айленда, впереди — на призмистую песчаную косу Файр-Айленда, покрытую негустой растительностью и растянувшуюся на несколько миль. Основная часть острова слабо населена. Чаще всего здесь появляются лишь рыбаки да богатые жители Нью-Йорка, приезжающие отдохнуть в загородные дома.

Восточная часть Файр-Айленда представляет собой маленький круг из песка и камня, существенно уступающий по размеру основной части острова. На западной стороне виден новенький металлический пирс, разрезающий воду. Сваи, трубы и другой металлолом свален возле пристани без особой системы, а поблизости находятся несколько сараев из гофрированного железа. В глаза бросается длинное причудливой формы сооружение лодочной станции. Здесь же расположен причал для моторной лодки, а также гордость и достояние Уилкокса — частная подводная лодка, построенная его компанией. Это крохотное судно способно погружаться лишь на небольшую глубину.

Возле рабочих строений располагается несколько маленьких домишек, в которых живут инженеры и слуги, следящие за поместьем. Большую часть времени на острове Уилкокса можно встретить лишь около полудожины сотрудников: землекопов, уборщиков, охранников и инженеров.

Экипаж моторной лодки сообщит сыщикам, что мистер Уилкокс ждёт их в самом доме. Особняк Уилкокса стоит на небольшом всхолмье на юге; это красивый и современный пляжный дом с электрическим освещением и дорожкой, украшенной богатой колоннадой.

Особняк Уилкокса

Особняк Уилкокса больше напоминает художественную галерею, чем жилой дом. Все помещения в нём стерильно чисты, если не считать небольших комнат в задней части дома, где живёт хозяин. Выставленные здесь предметы искусства представляют собой эклектичную смесь народных произведений из различных стран Ближнего Востока и культур тихоокеанского региона, а также самых авангардных продуктов лихорадочного воображения футуристов и сюрреалистов. Внимание привлекает огромная фотография в рамке, изображающая бритву, вырезающую человеческий глаз. Рядом с ней висит изодранный свиток с текстом, написанным на санскрите.

Здесь же выставлен ряд барельефов причудливой формы, изображающий нечто, что с определённого ракурса напоминает злобный циклопический город. История искусств позволяет предположить, что некоторые, хотя и не все из этих экспонатов,

созданы самим Уилкоксом. Психианализ или мифология Ктулху даст сыщикам понять, что между разрозненными предметами искусства существует какая-то общая нить. Любой персонаж, уже испытывавший на себе эффекты галлюцинаций об испанской деревне, видит в одном из барельефов явное напоминание об этом проклятом месте.

На полках в библиотеке можно разглядеть книги оккультного содержания; знатоки оккультизма могут заметить, что коллекция весьма обширна, но неоднородна. Похоже, Уилкокс поместил сюда все книги, которые смог найти по интересующей его редкой теме. Он располагает отличным экземпляром «Безымянных культов», «Сокровенных тайн Азии», а также малоизвестной книгой «Атлантида реальна» и сомнительной «Энциклопедией религий и суеверий Востока и Африки», написанной сумасшедшим миссионером Сигизмундом Картрайтом. Существует также копия рукописи испанского монаха, которую персонажи могли видеть в одной из грёз. Этот последний документ представляет собой потрёпанное и порванное во многих местах собрание разрозненных страниц, которое хранится в герметичной стеклянной витрине, защищающей его от окончательного уничтожения.

Одна из стен библиотеки занята колоссальным окном с видом на колоннаду и окружающее остров море. Перед этим окном стоит пустой постамент с двумя курильницами по бокам. Неподалёку от постамента расположена жёлтая шёлковая подушка, рядом с которой стоит коробка с разнообразными инструментами для творчества. Именно здесь Уилкокс намерен пробудить свою музу ещё раз.

Если следователи не взяли с собой артефакт...

...тогда экипаж моторной лодки откажется покидать нью-йоркскую гавань. Он получил конкретные инструкции от Уилкокса, предписывающие не перевозить гостей без реликвии. Персонажи могут заставить экипаж доставить их на остров посредством траты 3-х пунктов торговли или запугивания. Тем не менее, узнав, что они прибыли без артефакта, Уилкокс придёт в ярость. Если вместо передачи артефакта герои позволят Крофту убить Уилкокса, *глубоководные* нападут на остров. См. абзац «Грёзы о Нью-Йорке» на стр. 115.

Рейд на Файр-Айленд

В качестве альтернативной возможности сыщики, работающие в полиции Нью-Йорка, могут взять полицейскую лодку или даже целую опергруппу в целях проведения рейда на восточной части Файр-Айленда. Получение ордера на проведение операции в особняке Уилкокса требует весомых доказательств. Начальство будет мало расположено к проведению рейда, если только герои не упомянут название «Иннсмут» (в этом случае федеральное правительство даст добро на проведение операции) или если они не подождут, пока психическое влияние артефакта не перекинется на население города в целом (в этом случае власти будут куда более расположены к принятию крайних мер).

Появление целого отряда вооружённых людей на острове вызовет смятение, однако не остановит *глубоководных*; скорее всего, они станут утягивать лодки с людьми вниз, пока те находятся на воде, вместо того чтобы нападать в открытую. Как бы там ни было, препятствовать рейду будет достаточное количество *глубоководных*, чтобы они смогли справиться с любым количеством полицейских.

Генри Энтони Уилкоккс, Эсквайр

Р'льех воспрянул в 1925-м году, и в течение не продолжительного периода психическое воздействие великого Ктулху распространялось по всему миру (о чём повествует рассказ Г. Ф. Лавкрафта «Зов Ктулху»). Почитатели божества проводили кошунственные обряды, создания, предшествовавшие самой человеческой расе, начинали шевелиться в морской пучине, а чувствительные мужчины и женщины сходили с ума от ужасающих видений. Уилкоккс был одним из таких людей — художником, который услышал зов Ктулху и создал барельеф с изображением Р'льеха — дома, в котором мёртвый Ктулху лежит, погружённый в великие грёзы.

Уилкоккс считает это событие своим художественным триумфом: Ктулху — его муза, его величайшее вдохновение, и когда Великий Древний вновь скрылся в морских глубинах, Уилкоккс почувствовал себя разбитым. Он искал другие пережитки его культа, собирая артефакты и произведения искусства и дополняя их оккультными знаниями, с тем, чтобы вновь пробудить свои грёзы. Артефакт, обнару-

женный в Иннсмуте, служит его Священным Граалем, кульминацией всех его поисков.

Он знает об аморальных безумцах, поклоняющихся Ктулху, однако считает их просто заблудшими душами. Он не верит в реальность Ктулху или каких бы то ни было нечеловеческих существ, — по крайней мере, он не верит, что нечто подобное могло сохраниться до наших дней. Он боится Ктулху не больше, чем коллекционер римского искусства мог бы страшиться призрака Юлия Цезаря. Иными словами, Уилкоккс — глупец, которому суждено вот-вот пробудиться самым жестоким образом.

Он верит, что артефакт, привезённый из разорённого Иннсмута, сейчас уже дремлет и потому совершенно безвреден. Он не слышал ни о каких галлюцинациях или видениях, которые вызывает этот предмет. Он полагает, что для пробуждения какой-либо мистической силы необходимо активировать артефакт при помощи специального заклинания.

ГРЁЗЫ ДРЕВНЕЕ ТИРА И ВАВИЛОНА

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: отсутствуют.

Уилкоккс подаёт следователям прекрасный кофе, после чего переходит к делу, объясняя, зачем ему артефакт.

«Весной 1925-го года я посещал род-айлендскую художественную школу, изучая искусство скульптуры. В феврале меня охватила странная мания, приведшая к периоду безграничного творчества и вдохновения, подобного которому я с тех пор ни разу не испытал. Мне виделось — о, что это были за грёзы, джентльмены! — искривлённые, колоссальные камни и непостижимые монолиты, уходящие в небо, мне виделся город великих чудес и кошмаров, которые не может нарисовать человеческое воображение. Это была грёза о временах, предшествующих мрачному Тиру или созерцательному Сфинксу, или Вавилону, окружённому живописнейшими садами. Это был... редчайший опыт всей моей жизни.

Грёзы посещали меня всего несколько дней, а затем исчезли. Сначала я впал

в жар, потом в летаргию. Я потерял свою непостижимую музыку. Всё, что у меня осталось, — это лишь несколько полужабытых слов, которые я слышал во сне: «Ктулху! Р'льех! Ктулху фхтагн!»

Я знал, — не спрашивайте, откуда, — что эти сны были не вполне моими собственными. Эти грёзы были старше меня самого. Мне стало известно и о других людях, которые видели подобные грёзы ещё до меня, и я решил разыскать их.

У моей семьи были кое-какие деньги, и я объехал весь свет, разыскивая наследие этих грёз. В результате я нашёл кое-какие следы, услышал несколько сказок, но... впрочем, я вижу, что вам тоже довелось бывать в тёмных уголках нашего мира. Секреты дочеловеческой истории попали в руки примитивных племён и суеверных безумцев, а у меня не хватило мужества или решительности расположить их к себе. Впав в уныние, сокрушённый и побеждённый, я возвратился домой сюда, в Провиденс, прибыв как раз вовремя, чтобы посетить на смертном одре дядю Иеремию».

По мере того, как Уилкоккс рассказывает свою историю, погода за окном ухудшается. По широким эркерам начинает стучать дождь, а с моря наплывает туман.

«Он поссорился с моим двоюродным братом Тимоти и оставил мне большую часть акций своей машиностроительной компании. Тем не менее, я утратил интерес к работе, хотя и не отрицаю, что деньги могут быть чрезвычайно полезны. Я купил этот дом, чтобы заниматься искусством в тишине и в надежде, что хоть здесь смогу преодолеть свою скорбь.

А затем мне улыбнулась удача. По чистой случайности я узнал, что здесь находился город, всего в нескольких милях от места моего рождения, — город, в котором пустили корни видения, служившие целью моих изнурительных поисков. Он назывался Иннсмутом. Я бы отправился в него сразу,

как только услышал о его существовании, однако, как мне стало известно, в городе имела место вспышка какого-то заболевания, и правительство объявило весь район зоной карантина. Посетители туда просто не допускались.

Мне понадобилось определённое время, чтобы найти способ получить то, что я искал. Старый друг моего дяди работал на федеральное правительство. Он знал об очистительном заводе Иннсмута, и когда имущество всей семьи Маршей было описано правительством после их гибели во время эпидемии, я воспользовался помощью друга дяди, — с вашего позволения я не буду называть его имени, — чтобы организовать снос предприятия и заключить контракт на приобретение собственности семьи Марш.

Я надеялся получить из Иннсмута несколько книг и произведений искусства, однако преданные агенты правительства указали мне, что из города ничего нельзя забирать без их разрешения. В конечном счёте я был вынужден пойти на подкуп и воспользоваться предложением контрабандистов доставить предметы из города. Реликвия, которую обнаружили на борту «Звезды Маврикия», входила в число этих контрабандных предметов.

Джентльмены, если оставить старые рассказы сумасшедшим и чудакам, нам с вами следует признать, что эти предметы совершенно безвредны. Клянусь, я не знаю, что произошло на борту этого парохода, но это не имело ни малейшей связи с моими смехотворными преступлениями».

Проницательность подтверждает, что Уилкоккс в значительной степени честен — он искренне потрясён смертью экипажа «Звезды Маврикия» и возмущается при малейших намёках на то, что он может нести какую-либо ответственность за гибель контрабандистов.

Психологизм показывает, что грёзы, посетившие Уилкоккса в 1925-ом г., какими бы они ни были, ис-

Крушение

казили сознание художника в ходе его дальнейших странствий. Уилкоккс не столь вменяем, как кажется.

Артефакт и Уилкоккс

Если герои спросят Уилкоккса об артефакте или покажут его ему, художник охотно расскажет, что он знает о нём.

«Опираясь на разрозненные сведения, которые мне удалось собрать, это своего рода психическая губка. Она впитывает в себя мысли и грёзы тех, кто поклоняется ей, а затем медленно испускает их в окружающий мир. Владелец реликвии мог даже дотронуться до камня, с тем чтобы восстановить в своей памяти определённые грёзы. Это словно запись нашего далёкого прошлого, библиотека мыслей! Я не знаю, принадлежит ли это явление земному миру и возможно ли, что лишь суеверия приписали его сотворение дочеловеческим божествам, или же это продукт какой-то древней психической науки, не поддающейся нашему современному пониманию, но... оно красиво, не правда ли? Это наследие подлинного искусства!

На Суматре один древний жрец рассказывал мне о заклинании, которым он может повелевать этим камнем и заставлять его изменять разум. Как только я смогу пропеть слова этого заклинания, эта грёза раскроется мне! Я получу свои видения не из рога или слоновой кости, но из мыльного камня и глины».

Если сыщики предположат, что артефакт уже активирован, Уилкоккс усомнится в этом и ответит пренебрежительно:

«Нет, я совершенно уверен, что для начала необходимо напеть слова заклинания, прежде чем... по крайней мере, именно такое впечатление у меня сложилось из разговора с древним жрецом. Хотя я признаю, что мой переводчик был не самым надёжным парнем».

Уилкоккс собирается разместить артефакт на постаменте в библиотеке как можно скорее. Если артефакт активен, то художник сможет отключить его при помощи обратного напева. Это потребует всего нескольких слов, произнесённых вслух.

Больше никаких колдунов!

В этот момент (в идеале) всё переворачивается вверх дном. Агент Крофт либо незаметно подходит к Уилкокксу среди сыщиков, либо всё ещё крадёт-ся по острову, если ему пришлось прятаться на моторной лодке. Он начинает действовать сразу после того, как Уилкоккс делает что-либо такое, что сумасшедший воспринимает как угрозу, будь это напевание заклинания или попытка коснуться реликвии.

Он стреляет Уилкокксу в грудь и продолжает всаживать в него пулю за пулей, пока его пистолет не опустеет или пока герой не остановят его.

«Глуцы! Не позволяйте этому чёртову чародею сказать ни слова! Ни одного богохульного заклинания! Он один из них, говорю вам, и только Богу известно, что он пытался вызвать! Он должен умереть!»

За окном бьёт молния, эхом отражая звук выстрелов. Уилкоккс, шатаясь, отходит в сторону постаментов, оседает на свою подушку и царапает ногтями коробку с инструментами, после чего умирает. Художник ещё пытается говорить, но с его губ срываются лишь пузырьки кровавой пены. Крофт истерически смеётся, и если кто-либо из героев пытается задержать его, он набрасывается уже на них. Также Малкольм настоятельно призывает их сжечь особняк и все проклятые книги.

Персонаж с высокой бдительностью замечает движение за пределами особняка, бросив беглый взгляд на окно. Сквозь поднимающийся ураган герой видит, как что-то выбирается из воды и начинает неуклюже ползти по склону к поместью Уилкоккса.

Они воспрянули!

Тип сцены: действие.

Сыщики наряду с Малкольмом Крофтом сталкиваются с оставшейся частью воскрешённой команды «Звезды Маврикия», которую поддерживают несколько *глубоководных*. Последние проявляют

ся только тогда, когда это абсолютно необходимо, предпочитая оставить задачу по возвращению артефакта и избавлению от ничтожных жителей поверхности своим мёртвым слугам.

У персонажей есть всего несколько минут, чтобы совершить какие-либо действия, прежде чем зомби врываются в дом. Это единственный период времени, за который герои могут попытаться как-либо справиться с артефактом, укрепить свои позиции или просто бежать. В свою очередь, Крофт, всё больше поддающийся своему безумию, решает противостоять приближающимся чудовищам — ему суждено погибнуть в когтях *глубоководных*, чтобы наконец присоединиться к остальным несчастным, которые расставались в Иннсмуте с жизнью на протяжении всех этих лет.

АРТЕФАКТ

Уилкоккс утверждал, что знает заклинание, способное как активировать, так и нейтрализовать камень, однако он только что был убит. Если артефакт находится в комнате, персонажи теоретически могут использовать его способность записывать и сохранять психические впечатления для того, чтобы получить воспоминание о заклинании из него. Если герои не поймут этого, контакт с артефактом любой из героев может установить ценой 1-го пункта **мифологии Ктулху**. Кроме того, если персонажи исследуют испанскую рукопись в библиотеке и в силах перевести средневековый латинский текст во время бегства от чешуйчатых монстров, они способны вычитать слова монаха о том, как он получал из артефакта чужие воспоминания. Последнее может вдохновить их на установление связи с реликвией.

Для того, чтобы получить слова заклинания из артефакта, персонаж должен пройти проверку **самообладания**. Сложность проверки изначально равна 10, но она падает на 1 пункт за каждую последующую попытку. Герой может предпринять одну попытку за каждые 3 раунда. Каждый провал стоит 3-х пунктов **самообладания**. Каждый провал вынуждает персонажа испытать новый психический опыт, который может принимать форму повтора ранее описанных галлюцинаций, эпизодов из жизни Уилкоккса или просто ужасающих видений о Мифах из далёкого прошлого.

После того, как сыщик успешно пройдёт проверку **самообладания**, он в своём видении оказывается на месте Уилкоккса и чувствует, как пули Крофта поражают его, однако при этом получает слова напева, которые можно использовать для отключения артефакта. Как только сыщикам удастся пропеть слова заклинания, *глубоководные* приходят к выводу, что люди преуспели в уничтожении артефакта, и отступают обратно в туман.

ОБОРОНА...

...в конечном счёте оказывается бесполезной, поскольку *глубоководные* вызывают шторм, разрушающий особняк. Если игроки всё равно пытаются бегать вокруг особняка и отстреливать зомби, позвольте им это делать. Мертвецы нападают на них, выбивая оконные стёкла в библиотеке, а также выламывая переднюю и заднюю двери. *Глубоководные* спланировали нападение таким образом, чтобы первым делом разобратся с особняком, и только затем заняться коттеджами и мастерскими. В результате, если сыщики сбегут в коттеджи, они могут сплотить находящихся там слуг Уилкоккса, чтобы оказать нападающим сопротивление.

В особняке нет оружия, однако в шкафчике лодочной станции можно отыскать несколько винтовок и пистолетов. Дождь и ветер увеличивают сложность любой дистанционной атаки на 2.

БЕЖАТЬ!

Лучший и единственный способ спастись с восточной части Файр-Айленда заключается в использовании лодки. Моторная лодка всё ещё стоит на станции наряду с обычными лодками, доступными для отважных или отчаянных сыщиков. Для того, чтобы добраться до лодочной станции, необходимо пройти проверку бегства, её сложность варьируется в зависимости от порядка, в котором следователи покидают особняк. Персонаж, вырвавшийся из особняка первым, проходит её со сложностью 3, следующий получает уже сложность 4 и так далее.

Как только герои добираются до лодочной станции, они могут попытаться выйти в море благодаря проверке **пилотирования** (со сложностью 4). В водах вблизи восточной части Файр-Айленда слишком часто попадают люди, чтобы *глубоководные* рискнули преследовать персонажей хоть сколько-нибудь продолжитель-

Крушение

ный срок. Обратите внимание, что сотрудники «Атлас Индастриз» попытаются сбежать с острова, как только поймут, что кто-то штурмует поместье, а потому, если протагонисты будут слишком долго задерживаться на острове, моторная лодка уйдёт без них.

Бегство на обычной лодке требует проверки атлетики со сложностью 6. Провал означает, что персонажи оказываются в воде, кишашей голодными *глубоководными*.

ТРАУЛЕР

Суровые Хранители могут добавить этот эпизод для того, чтобы подчеркнуть, что жрецы Ктулху повсюду. Сбегая от *глубоководных* вдоль песчаного берега, следователи видят огни судна, плывущего к ним. Если они подплывают к нему, то их затаскивают на борт небольшого рыболовного траулера, палуба которого усыпана рыбой — хороший улов. Члены экипажа выглядят как мускулистые чужеземцы; герои замечают, что каждый из них носит при себе золотое кольцо, которое кажется странно знакомым. Экипаж представляет собой часть культа Ктулху, который послал сюда своих представителей для того, чтобы поддержать подводных хозяев. Если протагонисты решают драться с экипажем или прыгают обратно в воду, их душат рыболовными сетями, а их тела в конечном итоге оказываются на рыбоконсервном комбинате.

Почитатели Ктулху с траулера

Способности: атлетика 5, здоровье 7, драка 6, фехтование 4

Оружие: дубинки и крюки (+1)

Сделка с глубоководными

Персонаж, обладающий *связующим камнем* из пансионата Роберта, может попытаться заключить с *глубоководными* сделку. Наличие камня гарантирует, что *глубоководные* не станут нападать на него сразу, — если после их появления персонаж протягивает им артефакт, чешуйчатые чудовища щадят его жизнь и уходят. Протагонист, который подходит к *глубоководным* со *связующим камнем* в руке, рассматривается ими как потенциальный союзник, и поэтому ему могут нанести визит смуглые матросы

с выпученными глазами и ужасающим рыбным запахом уже в ближайшем будущем.

ГРЕЗЫ О НЬЮ-ЙОРКЕ

Если сыщики посетили особняк Уилкокса без артефакта, им нужно будет как-то решить вопрос о судьбе реликвии по возвращении в город. Артефакт будет источать в окружающий мир всё более страшные грёзы, и если его не уничтожить или не устранить, весь город со временем обезумеет. Для решения этого вопроса протагонисты могут как получить слова заклинания вышеописанными методами, так и использовать *Связующий камень*, чтобы вернуть реликвию *глубоководным*. Равным образом, ничто не мешает им просто бросить её в океан и забыть о её существовании или придумать собственные решения.

Бегство с острова

После того, как следователи покидают остров, буря усиливается. Она пронесётся по всему Файр-Айленду, а центральный удар приходится по особняку Уилкокса. К утру от него уже ничего не остаётся. Помимо лодок, протагонисты могут использовать и подводную лодку Уилкокса, однако это грозит обернуться для героев чрезвычайно мучительным опытом. Даже если не говорить о проверке **пилотирования** (со сложностью 6), необходимой для управления лодкой, следует понимать, что ужасающие обитатели пучин будут отчётливо видны сквозь широкие окна подлодки, что вынудит героев сделать проверку **самообладания** с риском потери 5-ти пунктов.

ГРЕЗЫ О БУДУЩЕМ

Тип сцены: предзнаменование.

Эта заключительная сцена имеет место только в том случае, если *глубоководные* получают артефакт в свои руки. Однажды ночью сыщик с наибольшим рейтингом **мифологии Ктулху** видит сон о пляже где-то на территории Штатов. Неожиданно несколько крупных волн накатывают на берег, и последние из них выбрасывают на песок что-то ужасающе знакомое — артефакт. Там, среди песка, реликвию находит ребёнок, который поднимает её к глазам... и жуткий цикл начинается снова. ☹

Крушение



Королевская рать

«Он поселился в незыблемом Аркхеме — древнем наследнике своего жуткого прошлого, усыпанном островерхими крышами, что нависают над старыми чердаками, где в тёмные колониальные годы ведьмы прятали от Королевской рати похищенных ими детей. Но ни одно из жутких преданий города не могло соперничать с леденящей душу историей о мансарде, которая приютила его — ибо в этом самом доме и в этой самой комнате некогда проживала старая Кеция Мейсон, побег которой из салежской темницы так и не смог объяснить ни один здравомыслящий человек. Произошло это в 1692 году, когда сам надзиратель сошёл с ума и стал бормотать пугающие слова о мелкой косматой твари с белыми клыками, которая вырвалась у него на глазах из камеры старой Кеции. И даже Коттону Мазеру не удалось истолковать символы и многоугольники, намалёванные на серых каменных стенах какой-то липкой красной жидкостью».
— Г.Ф. Лавкрафт, «Сны в ведьмином доме»

Завязка

Томас Тэлби — близкий друг одного из героев — кончает жизнь самоубийством при крайне подозрительных обстоятельствах. Документы, найденные среди его вещей, указывают на Аркхем: не столько нынешний город, носящий это название, сколько исторический Аркхем колониальных времён.

Зловещая истина

По крайней мере один из героев возводит свою родословную к солдату, воевавшему на службе у короля Якова II. Этот предок был среди тех, кто охотился на аркхемских ведьм в тёмные колониальные годы. Томас Тэлби также связывал свою родословную с этой частью королевской рати. В 1699-м году солдаты обнаружили в городе культ, поклонявшийся духу, которого называли Предвестником. Солдатам

пришлось вогнать этот жуткий призрак в смертное тело одного из своих товарищей, чтобы положить конец деятельности чудовища.

Большинство служителей культа давно уже рассеялось по свету, но одна семья, Роузвол, в конце концов вспомнила о духе, который некогда вёл их к процветанию. Невзирая на многолетние поиски, члены семьи не смогли отыскать то уединённое место в лесу, где покоился скованный Предвестник. Это потерянное святилище по меньшей мере частично находится в другом мире, ключ к которому членами культа давно утерян.

Одна из служительниц культа, Мириам Роузвол, закрутила с Тэлби интрижку и выманила его в Аркхем, где посредством хитрых манипуляций смогла вернуть воспоминания его предка. Томас пошёл по стопам своего древнего родственника и обнаружил гробницу Предвестника. По глупости он открыл её, высвободив дух из темницы истлевшей плоти. Именно этот призрак довёл Тэлби до смерти.

Теперь Предвестник собирает вокруг себя наследников своих древних поклонников. На загадочном пустынном острове посреди реки Мискатоник вновь запылали костры, и дремлющие безумцы собираются у белого камня Мидоу-Хилл для проведения своих зловещих обрядов.

Синopsis

На дворе 1933-й год. Сыщников вызывают на место кровавого самоубийства Томаса Тэлби. Осмотр его комнаты в отеле позволяет найти улики, ведущие в Аркхем. Герои могут присутствовать на похоронах Тэлби, где также произойдут тревожащие события, или последовать по другой тропе, которая подтолкнёт их к мысли, что направиться в Аркхем Томаса Тэлби заставил кто-то ещё.

Оказавшись в Аркхеме, герои ознакомятся со следами деятельности Тэлби в Историческом обществе и Мискатоникском университете. Это приводит их к острову посреди реки Мискатоник, где они встре-

Королевская рать

тят сестру Мириам — мисс Ирен Роузвол, которая стала очередной жертвой культа. Её рассказ предоставит героям череду исключительно важных зацепок, которые позволят найти гробницу древнего ужаса, высвобожденного вмешательством Тэлби.

Там они должны справиться с Мириам Роузвол и положить конец бесовским нашествиям Предвестника, если у них хватит на это сил.

РЕАКЦИЯ АНТАГОНИСТОВ

О появлении сыщиков в Аркхеме ведьмовскому культу становится известно сразу, однако выступать против них в открытую даже самые активные его члены станут лишь после того, как герои начнут создавать им проблемы. Первоначально это противостояние принимает форму запугивания, однако после того, как становится ясно, что сыщики не поддаются простым угрозам, члены культа прибегнут к открытому магическому нападению. См. описание «угроз со стороны культа» на стр. 133.

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Обнаружение и уничтожение Мириам Роузвол положит конец деятельности возрождённого ведьмовского культа, однако это будет лишь частичной победой. Для того, чтобы по-настоящему избавиться от довлеющего над ним проклятия, герои должны вновь связать душу Предвестника, чтобы он не смог распространять среди смертных жуткие знания о Великих Древних.

ДЕТЕКТИВ ТОМАС ТЭЛБИ

Если это возможно, представьте игрокам детектива Тэлби в качестве союзника или информатора за несколько сессий до начала этой истории. Тэлби считается совершенно непоколебимым камнем в фундаменте нью-йоркской полиции. Тучная фигура и пушистые усы делают Тэлби крайне запоминающейся личностью на улицах города. Он прекрасно разбирается в людских характерах и отличается особым вниманием к деталям, хотя ему мало что известно о современных криминалистических методах, а любовь к выпивке явно грозит ему неприятностями в отдалённом будущем. Если героям нужен кто-то с глубокими знаниями уличных тайн и банд Нью-Йорка или просто человек, который не боится прижать к стенке пару головорезов, им нужен именно Томас Тэлби.

Если сыщики тесно сдружатся с грузным детективом, они будут знать, что Тэлби состоит в браке с женщиной по имени Филлипа, однако у них нет детей: последнее часто становилось причиной раздора между детективом и его женой. Если кто-либо из героев приглашает Томаса пробежаться по злым точкам и как следует напиться (либо вкладывает 3 пункта **полицейского жаргона** или **успокаивания**), детектив упоминает какие-то туманные легенды о семейном проклятии Тэлби и постоянном невезении, преследовавшем его отца. Персонаж с рейтингом 2 или больше в **полицейском жаргоне** или **уличном чутьё** также узнаёт слухи о том, что Тэлби изменяет своей жене, однако этому нет никаких доказательств.

Тэлби ничего не известно о Мифах, и он не смыслит в оккультизме; если герои втягивают его в расследование сверхъестественных происшествий до начала этой истории, Тэлби продолжает цепляться за рациональные объяснения и нормальные человеческие представления об этом мире («Это не могло произойти, — а значит, этого не было. Заговоришь об этом ещё раз, дружок, и я тебя ударю»). Тэлби никогда не поддаётся отчаянию и всегда рад приложить дополнительные усилия к достижению своей цели. Постарайтесь создать у игроков впечатление о Тэлби как человеке железной воли. Тэлби никогда не сдавался.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ: ПРИЗРАКИ ПРОШЛОГО

В идеале один из сыщиков ведёт свою родословную от солдата из семнадцатого столетия. Этот предок наряду с одним из предков самого Тэлби участвовал в небольшой экспедиции, положившей конец ведьмовскому культу в те далёкие времена. В текущем сценарии этот герой будет известен как наследник королевской рати. Вы не обязаны использовать это осложнение, однако оно существенно повышает долю личного вовлечения персонажа в события игры и позволяет связать грёзы, которые ожидают сыщиков в Аркхеме, с его наследием.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ: ПРОКЛЯТОЕ НАСЛЕДИЕ

Если другой персонаж обладает мотивами вроде зова **крови** или **невезения**, вы можете сделать его потомком одного из членов культа. Это ослож-

Королевская рать

нение заметно усиливает лавкрафтианскую атмосферу таинственности. Такой персонаж называется в сценарии потомком ведьмовского культа.

Каждое из этих дополнительных осложнений связано с чередой грёз (которые будут рассмотрены далее в разделе «Грёзы об Аркхеме»).

Существуют и другие мотивы, хорошо сочетающиеся с этим сценарием:

Поиск прекрасного: вы не можете спать, потому что вас преследуют грёзы о вашем погибшем друге Томе Тэлби. Вы просто должны узнать, что с ним произошло.

Любопытство: что на самом деле убило Тома Тэлби? Станные обстоятельства его смерти никак не выходят у вас из головы.

Долг: Тэлби был вашим другом, кроме того, его овдовевшая супруга заслуживает знать, что с ним произошло.

Мсть: никому в этом городе не позволено убить полицейского и уйти от расплаты.

Жажда знаний: в дневнике Тэлби содержатся намёки на какую-то любопытную находку в Аркхеме. Какие секреты он мог раскопать?

ГРЁЗЫ ОБ АРКХЕМЕ

И наследник королевской рати, и потомок ведьмовского культа начинают видеть странные грёзы и сновидения сразу после прибытия в Аркхем. Изложите соответствующим игрокам описанные ниже грёзы в качестве короткой интерлюдии. В каждую отдельную ночь их посещает только по одному видению. При желании, вы можете заранее рассказать другим игрокам общую суть этих грёз, чтобы они смогли сыграть собственные роли (в грёзах о ведьмовском культе) или роли солдат (в грёзах о королевской рати).

Если игроки продвигаются по сюжету слишком быстро, пропустите по второй грёзе из каждого комплекта. С другой стороны, если они не цепляются за расследование смерти Тэлби после похорон, странные грёзы могут наметить им, что за кончиной детектива стоит нечто большее, чем простое самоубийство.

ГРЕЗА НАСЛЕДНИКА РАТИ #1

Сыщику видится, будто он идёт по улицам Аркхема, однако это не нынешний Аркхем, а колониальный Аркхем 1699-го года. Среди грубых бре-

венчатых домов играет необычайное количество кошек, а туман, нависший над городом, испускает мягкое свечение. Герой идёт в компании нескольких других мужчин, одетых, как и он, в форму солдат колониальной эпохи. Сыщик чувствует, что его непреодолимо тянет к острову посреди реки Мискатоник. Добравшись до берега, он обнаруживает ждущую его лодку, которой управляет фигура в капюшоне и плаще, восседающая на серой подушке. Во сне эта подушка кажется подозрительно гексагональной. Фигура предлагает герою отвезти его к острову. Если персонаж отказывается, фигура жестом показывает, что его участь предreshена и что у него нет настоящего выбора, как бы он этому ни противился. Если он продолжит отказываться, то проснётся.

Если герой примет предложение этого незнакомомго паромщика, он и его товарищи отправятся в сторону острова, с которого они будут слышать звуки танцев и пения. По мере того, как они приближаются к острову, он уходит в бесконечную пустоту, как если бы под Аркхемом вдруг разверзлась неслыханно глубокая пропасть. Река Мискатоник начинает погружаться в эту пропасть, и лодка падает за грань. Сыщик успевает заметить на дне этой пропасти что-то страшное и бурлящее... Затем просыпается. Всё это вызывает проверку самообладания с риском потери 1 пункта.

ГРЕЗА ПОТОМКА КУЛЬТА #1

Сыщику кажется, что он проснулся, и что-то вытолкнуло его на улицы современного Аркхема. Улицы города почти пусты, хотя во сне видны и другие люди, спускающиеся к реке. Они кажутся знакомыми, словно давно потерянные родственники. Где-то впереди слышатся жутковатые звуки трубы, однако герою так и не удаётся отыскать музыканта взглядом.

Затем он видит, что очутился на острове посреди реки. Другие люди танцуют вокруг него, и он чувствует присутствие, жуткое и древнее, которое проецируется на круг этих танцоров. Неожиданно — и своевременно — прибывают другие сыщики, которые начинают стрелять и отгонять танцоров прочь. Они объясняют, что следовали за ним по улицам города и пришли спасти его.

Затем новоприбывшие сыщики вытаскивают из реки странно знакомый гроб. Это гроб Тэлби.

Они раскрывают его и предлагают герою сделать первый укус. Они настаивают на том, чтобы он поел; если он отказывается, то они снимают свои маски, обнажая скрывающиеся под ними пасти *улырей*. Чудовища начинают весело пожирать тело Тэлби, и сыщик просыпается. Вне зависимости от того, соглашается ли он попробовать вкус плоти, грёза оканчивается проверкой **самообладания** с риском потери 1 пункта.

Кроме того, потомок культа начинает чувствовать странную тягу к определённой точке на небосклоне — это точка между звёздами Гидра и Арго Невис. По мере того, как Земля движется сквозь космическое пространство, эта тяга меняет своё направление, иногда подталкивая героя вниз, иногда на восток или на запад, иногда в небо, — но вне зависимости от текущего положения этой точки, персонаж больше никогда не будет свободен от этой жуткой тяги к какому-то бесконечно далёкому месту в космосе.

ГРЕЗА НАСЛЕДНИКА РАТИ #2

В этом сне герой блуждает по лесу за пределами Аркхема с другими солдатами. Они следуют приказам странного рыжего человека, который называет себя Бенджамином Уотли и иногда проходит через подлесок на четвереньках, словно собака. По мере того, как герои бредут через лес, они слышат стонущий вопль, столь ужасающий, что все обычные лесные звуки тотчас же исчезают.

«Уже недалеко, совсем недалеко», — утверждает Бен Уотли, всё больше начинающий походить на чудовище. Когда он говорит это, огромное создание серо-зелёного цвета, четвероногое, но без каких-либо намёков на голову или хоть что-нибудь близкое к земной анатомии вырывается из-за деревьев, разламывая стволы и ветви, словно сухие прутья. Оно набрасывается на солдат, сбивая их с ног копытами или окатывая жгучей кислотой. Все герои погибают.

Грёза вынуждает сыщика пройти проверку **самообладания** с риском потери 2 пунктов, однако теперь он смутно помнит путь через лес.

ГРЕЗА ПОТОМКА КУЛЬТА #2

В этом видении герою кажется, что он бредёт через подземный лабиринт туннелей, вырытых *улырями*. Каким-то образом сыщик может видеть, что

происходит вокруг, несмотря на отсутствие явных источников света. Здесь пахнет тлением и смертью, а в стены встроены гробы. В каждом гробу прорвано отверстие, и в большинстве случаев содержимое отсутствует (за исключением нескольких жутких ящиков с пищей для *улырей*).

Наконец герой оказывается в большом зале, в котором его взгляд падает на несколько явно свежих гробов, вмурованных в земляную стену. Количество гробов равно числу сыщиков. Когда потомок ведьмовского культа входит в помещение, он слышит, как изнутри этих гробов отчаянно стучат и царапают крышки изнутри. Персонажи других игроков были заживо погребены внутри этих гробов (попросите других игроков рассказать, как их персонажи отнеслись к опыту пребывания в деревянных ящиках)!

Этот шум привлекает внимание тех, кто обитает в глубинах проклятого лабиринта. Вверх из тёмных недр поднимается множество чудниц. У потомка культа хватит времени лишь на то, чтобы спасти одного из своих друзей, вырвав гроб из стены. Спасённый герой не может видеть в темноте, а потому вынужден полагаться на потомка культа, который помогает ему выбраться из лабиринта.

Преследуемые *улырями*, они вдвоём выбирают из туннелей, вырываясь на свежий воздух и покидая стены подземелья. В конце концов, они обнаруживают, что добрались до маленького кладбища неподалёку от Аркхема, и в лунном свете спасённый герой видит, что потомок культа является лишь ещё одним омерзительным *улырём*, а потому застреливает его при помощи спрятанного пистолета.

Сыщик просыпается лишь затем, чтобы немедленно пройти проверку **самообладания** с риском потери 2 пунктов, и теперь его сопровождает пристрастие к мёртвой человеческой плоти.

ГРЕЗА НАСЛЕДНИКА РАТИ #3

В этой последней грёзе герой снова блуждает по лесу, только на этот раз он совсем один. Сыщик выходит из чащи к подножию небольшого скалистого утёса, под которым лежит груда камней, не то свидетельствующая о недавнем оползне, а не то образующая свежий курган. Герой слышит отчаянные стоны и вскрипывания, доносящиеся из-под скалы.

Разбросав несколько камней, сыщик видит лицо Томаса Тэлби, который просит освободить его. Если

Королевская рать

герой решает помочь, он может откатить в сторону достаточно камней, чтобы схватить Тэлби за протянутую руку и попытаться вытащить его. Когда персонаж хватает детектива за руку, лицо Тэлби искажает гнев, и он выкрикивает странное заклинание. Сыщик внезапно просыпается, чувствуя отголоски невыразимого ужаса, всё ещё мечущиеся в его сознании.

Это приводит к проверке **самообладания** с риском потери 3 пунктов, однако рейтинг **мифологии Ктулху** увеличивается на 2 пункта. При желании он может немедленно потратить эти пункты для того, чтобы вспомнить заклинание, выкрикнутое Тэлби, — это слова *воззвания к Предвестнику*.

Греза потомка культа #3

Последний сон наследника ведьмовского культа переносит его в лес. Он стоит перед высоким чёрным человеком и старой, сгорбившейся женщиной. Рядом с ней в траве играет создание, напоминающее огромную крысу. Человек протягивает сыщику тяжёлую книгу и жестом показывает, что герой должен написать в ней своё имя. Если он отказывается, чёрный человек смеётся и обещает, что сыщик ещё увидится с ним. Герой просыпается безо всякой нужды к проверке **самообладания**, а если игрок решает потратить 1 пункт **мифологии Ктулху**, его персонаж вспоминает, что обличье чёрного человека считается одной из тысяч масок Ньярлатхотепа.

Если герой соглашается расписаться в книге, он пробуждается с чувством странного изменения в глубинах собственной сущности. Его рейтинг **мифологии Ктулху** увеличивается на 2 пункта, и он может потратить их на изучение слов *воззвания к Предвестнику*, как это было описано выше. Также у него на груди появляется странный чёрный знак. Теперь герой является полноценным членом ведьмовского культа, во всяком случае, в глазах Иных богов.

Одинокая смерть Томаса Тэлби

Убийство в запертой комнате

Тип сцены: вступление.

Ключевые улики: билеты на поезд, записная книжка Тэлби.

Вот череда фактов, которые обнаруживают героя: четыре дня назад Том Тэлби поссорился с женой и ушёл из своей квартиры. Он позвонил на ра-

боту и взял несколько выходных дней, после чего исчез. Прошлой ночью Том вернулся в Нью-Йорк на поезде из Бостона. Тэлби снял комнату в дешёвом отеле возле пенсильванского вокзала.

В четыре утра ночной портье услышал звук выстрела, раздавшийся из комнаты 317. Дверь была заперта; он открыл её своим ключом и нашёл мёртвое тело Тэлби на полу. Портье позвонил в полицию, откуда на вызов отправили героев.

ОТЕЛЬ

Отель представляет собой четырёхэтажное здание из песчаника в нескольких кварталах от железнодорожного вокзала. Сейчас оно пребывает в упадке и в действительности представляет собой немногим больше, чем простую ночлежку. Номера здесь снимаются на почасовой основе, если только дежурный клерк удосужится появиться у стойки. Кроме того, если у отеля и было название, вывеска давно пропала, и местные называют его просто «отелем на 36-й улице».

Перед отелем дежурит полицейский в форме. Он тихим голосом сообщает сыщикам, что на теле умершего нашли жетон детектива. Затем он бледнеет и вытирает вспотевший лоб платком. Полицейский не разглашает деталей и говорит, что героям лучше увидеть всё своими глазами. Комната была по возможности оставлена нетронутой.

«Не самое приятное зрелище», — говорит молодой полицейский, явно шокированный тем, что открылось его глазам наверху.

Если герои не служат в полиции Нью-Йорка, их не станут вызывать до тех пор, пока тело Тэлби не отправят в морг. Они по-прежнему могут осмотреть место происшествия и опросить свидетелей, однако им не придётся испытывать шок от неожиданного узнавания своего друга в самоубийце.

Ночной портье

Винсент Фолк примечателен своим ростом и замогильным голосом, который, впрочем, можно услышать только тогда, когда он вообще решает заговорить. Любый разговор Винсент способен провести, даже не раскрывая рот и вместо этого опираясь на обширный репертуар кивков, фырканий, шевелений плечами и изумлённой мимики. Это уже не первый раз, когда в его отеле умер постоялец,

Королевская рать

и Винсент просто хочет, чтобы вся эта история закончилась как можно быстрее.

Изустная история или полицейский жаргон позволяют узнать от него основную часть истории: жертва появилась в отеле поздней ночью, и было очевидно, что она только что приехала поездом компании Нью-Хейвен. От детектива пахло выпивкой, как из дверей пивоварни, и он расписался в регистрационной книге крайне неразборчиво. Около четырёх часов ночи гости наверху пожаловались на громкий хлопок, раздавшийся на третьем этаже. Портье быстро установил, что хлопок раздался из комнаты 317, и постучал в дверь. Ответа не последовало, поэтому он открыл дверь и обнаружил труп, валяющийся на полу. Это было «самоубийство — точно вам говорю; парень выстрелил себе в голову, и пуля разбила окно». Он позвонил в полицию, как только добрался до телефона.

Проницательность позволяет предположить, что портье что-то не договаривает; вложение 1 пункта изустной истории, полицейского жаргона или

допроса вынуждает Фолка пролить на историю больше света. Он признается, что некоторые гости рассказывали, будто в комнате 317 раздался не один выстрел. Скорее прозвучало два выстрела в быстрой последовательности, а потом и третий — несколькими секундами позже. Также послышался звук бьющегося стекла. В момент признания портье добавляет, что до приезда полиции отель покинуло несколько гостей, однако он может поручиться, что все они были просто шлюхами и их клиентами.

Не считая этих нескольких постояльцев, никто больше не заходил в гостиницу после появления Тэлби и, равным образом, никто не покидал это место после его смерти.

Изустная история позволяет собрать дополнительные свидетельские показания. Все постояльцы единодушны в одном: из номера 317 прозвучал по меньшей мере один пистолетный выстрел. Трата 1 пункта **изустной истории** подтверждает, что прозвучали два выстрела, после чего разбилось окно, а затем раздался звук короткой борьбы и ещё один выстрел.

Новое заклинание: воззвание к Предвестнику

Это заклинание подготавливает колдуна или находящегося рядом с ним человека, которого он называет, к тому, чтобы поместить в его тело дух Предвестника. Само заклинание представляет собой обычную формулу, требующую лишь произнесения нескольких слов. На считанные мгновения после произнесения ритуальной формулы жертва становится особенно уязвима к внедрению духа Предвестника в её тело. Она также может видеть самого Предвестника в его истинном облике.

Обычно люди видят Предвестника как дрожащую струю эфира, подобную воздушной ряби в период жары, однако тем, кто был благословлён этим заклинанием, открывается подлинное обличье Предвестника: это ужасающий узел из эктоплазматических щупалец и мерцающих внутренностей, выплёскивающих в разум жертвы необычайно объёмные потоки информации. Взглянуть на Предвестника — означает получить его знания, а потому каждое мгновение, на протяжении которого жертва поддерживает визуальный контакт с Предвестником, открывает ей всё более страшные космические истины.

Если Предвестник вселяется в жертву, дух остаётся в её физическом теле до тех пор, пока кто-нибудь не произнесёт слово освобождения. Предвестник может сам сказать это слово, чтобы освободить себя. Знание заклинания автоматически наделяет колдуна знанием и этого слова освобождения.

Проверка самообладания: 3 (при трате 1 пункта оккультизма или 2 пунктов мифологии Ктулху).

Стоимость: 1 пункт самообладания или здоровья.

Время активации: мгновенно.

Королевская рать

Комната 317

В этом маленьком гостиничном номере расположены только шкаф, кровать и рабочий стол. Здесь есть лишь одно окно с видом на переулок. Стекло было разбито вдребезги пульей. Большая часть осколков осыпалась в переулок.

Распластавшись на полу, в номере лежит труп мужчины средних лет. Его лицо представляет собой ошметки из крови и содержимого черепной коробки; возле руки валяется револьвер. Мужчина одет в тяжёлую куртку, однако под ней нет ничего, кроме нижнего белья. Обувь, брюки и другая одежда разбросаны по всей комнате, а у ножки кровати стоит дорожная сумка. На столе можно увидеть газету.

Как только герои подходят, чтобы рассмотреть лицо погибшего, они узнают в нём Томаса Тэлби (проверка **самообладания** с риском потери 2 пунктов, повышающая риск до 5 пунктов, если сыщик близко знал Тэлби).

Взлом: дверь была заперта изнутри. Никаких признаков повреждения замка не наблюдается.

Химия: в комнате какой-то странный едкий запах, напоминающий запах хлора. Тем не менее, в номере нет ничего, что могло бы вызвать подобный смрад.

Сбор улики: герой сразу же замечает, что тело лежит не той стороной, которой оно должно было лежать после выстрела, убившего Тэлби и разбившего окно. Судя по тому, как упал труп, в момент смертоносного выстрела Тэлби смотрел в окно. Трата 1 пункта **судмедэкспертизы** или **медицины** подтверждает это: пуля застряла внутри черепа.

Сыщики также находят записные книжки детектива и другие документы, положенные в дорожную сумку.

Сбор улики позволяет отыскать несколько дополнительных предметов, в зависимости от того, сколько пунктов было потрачено.

1 пункт: в кармане пальто осталась пара железнодорожных билетов. Тэлби возвращался из Аркхема, штат Массачусетс. Оба билета выданы на обратное направление, до Нью-Йорка, однако только один из них был использован. Судя по дате, Тэлби отправился в Аркхем с кем-то ещё сразу после отъезда из Нью-Йорка, после чего вернулся один всего за несколько часов до смерти.

2 пункта: из табельного полицейского револьвера Тэлби всего было выпущено три пули. Он дважды выстрелил прямо в окно; первый выстрел разбил стекло. Обе пули попали в стену напротив отеля. Если сыщики потрутся до самой лестницы и потратят 1 пункт **судмедэкспертизы**, обследование подтвердит, что пули ни во что не попали. Нет никаких признаков царапин или других следов, которые могли бы указать на то, что кто-то забирался в окно снаружи: оно заперто изнутри, и отверстия от пуль недостаточно крупное, чтобы Тэлби мог стрелять во что-нибудь более крупное, чем обычную домашнюю кошку.

3 пункта: в проулке под окном отеля сыщики находят странную маленькую реликвию из плетёных прутьев и тростника. Трата 1 пункта **окультизма** позволяет героям узнать, что это традиционный оберег против зла. Похоже, что он был выброшен из окна комнаты или выпал сам. Предполагаемый порядок событий выглядит следующим образом:

- Тэлби спал в постели;
- он проснулся и встал с кровати, накинув на нижнее бельё куртку, чтобы защититься от холода;
- он дважды выстрелил в окно;
- затем выстрелил один раз в собственную голову, покончив с собой.

Документы

Всего в саквояже Тэлби можно найти три потенциально важных бумаги: газету, фотокопию письма и записную книжку Томаса.

- Газета представляет собой вчерашний экземпляр «Аркхем Адвертайзер».
- Письмо представляет собой копию документа семнадцатого столетия. В верхней части страницы стоит штамп Исторического общества Аркхема. Содержание письма сводится к отчёту капитана Маллэди, который вёл небольшой отряд солдат в Аркхем из Бостона. Это письмо является раздаточным материалом #1. Записная книжка Тэлби (раздаточный материал #2) в целом состоит из набросков о случаях, произошедших в прошлом и не имеющих ни малейшего отношения к его смерти. Тем не менее, последние несколько страниц описывают его рас-

Королевская рать

следование в Аркхеме. Большинство записей в этой книжке на данный момент непонятно для персонажей игроков:

- Историческое общество Аркхема — первое место, которое Тэлби посетил в городе.
- Прадед учился в Нью-Йорке, стал портным, 1839 г., отец — в Аркхеме: так выглядят заметки Тэлби об истории его семьи.
- Маллэди, Дайер, Смит, Тэлби, Адамс: имена некоторых солдат, которые побывали в Аркхеме. Если это возможно, напишите в конце списка фамилию наследника королевской рати. См. описание Исторического общества Аркхема на стр. 127.
- Феннелл, Ривер-стрит, 14: Имя и адрес человека, который отвёз Тэлби на лодке к пустынному острову на реке Мискатоник. См. описание острова на стр. 131.
- Орская библиотека, Мискатоникский университет, четыре вечера: заметка о встрече с помощником библиотекаря Дианой Лоринг. См. описание Мискатоникского университета на стр. 129.

В конце последней страницы записной книжки содержится записка Тэлби его жене, которую он так и не закончил.

Страница, следующая за ней, отсутствует, и, судя по всему, была вырвана.

Тело

Осмотр трупа Тэлби — в гостиничном номере или во время официального вскрытия — выявляет несколько интересных фактов. Причина смерти является самым интересным из них: **медицина** или **судмедэкспертиза** в сочетании с рядом действий по осмотру тела выявляет несколько странных чёрных следов на руках и предплечьях ушедшего. Трата 2 пунктов **судмедэкспертизы** или **сбора улики** позволяет предположить, что эти отметины соответствуют следам мелких ссадин и синяков, а потому складывается впечатление, будто кто-то пытался выхватить пистолет из руки погибшего. Трата 2 пунктов **медицины** позволяет проанализировать характер этих отметин; это не синяки, однако они похожи на крошечные гнойники. Эти участки покрыты чёрной, иссохшей кожей, подёрнутой тонкими волосками, похожими на щетину. Под микроскопом

волоски приобретают странное сходство с разноцветными электрическими проводами.

Судмедэкспертиза или **прикладное естествознание** позволяет заметить грязь на руках и сапогах Тэлби, как если бы он пробирался через бурелом и пытался что-то выкопать руками.

Анализируя содержание желудка погибшего при помощи **химии** или **фармацевтики**, сыщики могут обнаружить, что Тэлби страдал от последствий приёма галлюциногенного препарата, получаемого из спорыньи. Спорынья представляет собой алкалоидный гриб, который образуется на некоторых растительных культурах и становится причиной иррационального поведения и судорог (некоторые современные теории приписывают «наваждение», некогда инициировавшее салеменскую охоту на ведьм, отравлению спорыньей).

Вдова Тэлби

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: другая женщина.

Если герои хотят этого, они могут добровольно стать теми, кто сообщает Филиппе Тэлби о смерти мужа. Когда они прибудут на квартиру четы Тэлби, Филиппа сразу поймёт, что с её мужем что-то не так — слишком уж долго Томас не связывался с ней. Какое-то время ей удаётся держать себя в руках в присутствии сыщиков, однако если кто-то задаст неудобный вопрос или потратит 1 пункт **успокаивания**, она разрыдается.

Побелевшими губами Филиппа расскажет героям, что несколько дней назад они с мужем поссорились. Он выскочил из квартиры — они оба пили в тот вечер, и им ничего не стоило поддаться мрачному настроению. Она решила, что он собирается остаться на ночь со своим другом или просто выпиться, чтобы утром она нашла его спящим на пороге собственной квартиры.

Если герои покажут ей свидетельства его пребывания в Аркхеме, Филиппа рассказывает, что её муж с интересом отслеживал семейную историю. Дед Тома как-то упоминал, что первоначально его семья проживала в Аркхеме, и они с Томом уже собирались съездить туда вдвоём. В этот момент Филиппа раздражается слезами.

Другая опасная тема — намёк на любовную связь Тома с другой женщиной. Если герои зада-

Королевская рать

дут вопрос прямо, Филиппа впадёт в ярость и будет выглядеть чрезвычайно расстроенной. Героям необходимо потратить сразу 2 пункта **успокоивания** (осторожно подводя вдову к продолжению разговора) либо 2 пункта **допроса** (предполагая, что она должна рассказать им всё, что ей известно и что может помочь в расследовании). Филиппа признается, что подозревала Тома в измене, поскольку она так и не родила ему ребёнка. Она не знает, кто эта другая женщина, но... Она лезет в сумочку и достаёт оттуда рукописную записку, в которой содержится адрес в Бруклине. Филиппа скопировала его из записной книжки Тома однажды ночью, пока он спал. Она думает, что это адрес его любовницы.

Вдова спросит, что случилось с Томом: если сыщики скажут, что это было самоубийство, она в гневе откажется это принять. Том никогда не убил бы себя (**проницательность** показывает, что она говорит это совершенно всерьёз; **теология** позволяет заметить ряд католических образов, развешенных по квартире, и это позволяет предположить, что Филиппа католичка, в то время как её муж был протестантом; самоубийство же в католической традиции считается смертным грехом, как проявление гордыни). Герои, знакомые с Томом лично, должны быть вполне согласны с этой оценкой — при всех своих многочисленных недостатках, Том никогда бы не наложил на себя руки.

Если сыщики намекают на убийство или, что ещё хуже, участие сверхъестественных сил в смерти Тома, Филиппа, не скрывая потрясения, будет умолять героев сделать всё, что позволит им узнать правду.

Также она просит их появиться на похоронах Тэлби, которые она постарается устроить как можно скорее.

Плохие слова о Мёртвых

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: другая женщина.

По мере того, как новость о смерти Тэлби распространяется по городу, некоторые люди начинают более охотно болтать о нём. Эти слухи нетрудно собрать при помощи **уличного чутья** или **полицейского жаргона**.

Уличное чутьё: герой, решивший побродить по улицам и поспрашивать о деятельности Тэлби, узнает, что пресловутый коп был постоянным гостем на определённой улице в Бруклине

и что он угрожал избить любого, кто попытается сунуть нос в его дело. Вложив 1 пункт **запугивания**, **полицейского жаргона** или **торговли**, персонаж может получить адрес, где Тэлби встречался с другой женщиной.

Полицейский жаргон: некоторые сотрудники полиции рассказывают, что им приходилось подвозить пьяного Тэлби домой из Бруклина, где, по их подозрениям, жила его любовница. Они не слишком охотно делятся адресом, поскольку, коль скоро он мёртв, они не видят смысла окунать его имя в грязь и хотели бы предать забвению его мелкие прегрешения, однако если сыщики настаивают, полицейские могут и рассказать.

Другая женщина

Тип сцены: действие.

Ключевые улики: письмо от бабушки.

Улики приводят героев к апартаментам в Бруклине. Владелец **уличного чутья** или **бдительности** сразу может понять, что этот район считается чрезвычайно опасным. Хозяин апартаментов не скрывает, что появление сыщиков его мало радует, однако он станет сотрудничать, если они применят **запугивание** или **лесть**. Он признаёт, что квартира, о которой спрашивают герои, арендуется молодой женщиной Мириам. Она своевременно оплачивает каждую неделю проживания, и он не видел причин задавать ей какие-либо вопросы. Хозяин апартаментов знает, что Тэлби неоднократно посещал её в последние несколько месяцев (и он знает, что Тэлби — полицейский). Однако, опять же, интересоваться личными делами клиентов — не его дело.

1 пункт **лести** позволяет вытянуть из хозяина упоминание одного странного факта, касающегося Мириам. Она регулярно посещала залогодержателя, проживающего на этой же улице. Мужчине обменивал ювелирные изделия на наличные. Должно быть, у девушки было много драгоценностей, потому что она заходила к нему раз в неделю или хотя бы в две. При этом он никогда не видел её с украшениями. Посещение залогодержателя и проверка ювелирных изделий, которые Мириам продавала ему (**история искусств**), открывает герою, что все эти украшения были кольцами за исключением лишь одного ожерелья. 1 пункт **исто-**

рии искусств, уличного чутья или юриспруденции позволяет предположить, что она может быть причастна к ограблению могил.

Квартира девушки ничем не примечательна: она обустроена немного лучше, чем можно было бы ожидать, учитывая состояние окрестных домов, но ничего необычного в ней не видно. Никаких признаков борьбы или чего-либо опасного персонажи здесь не найдут.

Сбор улики: на кухне герои почувствуют странный запах. Трата 1 пункта **химии** или 2 пунктов **фармацевтики** позволяет найти кастрюлю с необычными пятнами; анализ показывает, что на стенках остались следы спорыньи, из которой варили наркотики. Мириам использовала спорынью в магических ритуалах, а также для создания зависимости у Тэлби.

Антропология: на книжной полке, в числе прочего, находятся книги по аналитической психологии Юнга. Пролитав их, сыщики могут обратить внимание, что разделы, посвящённые памяти человечества и коллективному бессознательному, вызвали у девушки особый интерес: в частности, эти страницы покрыты подчёркиваниями и выделениями. Между страницами герои находят письмо — раздаточный материал #3.

Похороны

Тип сцены: действие.

Ключевые улики: отсутствуют.

При других обстоятельствах детектив Том Тэлби удостоился бы чести быть похороненным со всеми почестями, сопутствующими смерти нью-йоркского полицейского, даже несмотря на то, что он умер не во время исполнения должностных обязанностей. Однако из-за сомнительных обстоятельств его смерти похороны стараются провести как можно более незаметно. Разумеется, главной скорбящей оказывается Фидлиппа, присутствующая на похоронах с родственниками усопшего. Пастор произносит краткую проповедь о значении долга и настойчивости — двух качеств, которые со всей выразительностью воплотились в жизни и деятельности Томаса Тэлби.

По окончании церемонии траурное шествие выдвигается на кладбище. Начинается сильный дождь, превращающий кладбище в грязную трясину. Пожи-

лая тётя Тэлби застревает в грязи и не находит сил выбраться: её собаки начинают бесноваться и бегать вокруг, неистоволая. По мере того как сыщики приближаются к свежeverытой могиле, вся сцена угрожает перейти в настоящий фарс.

Гроб с телом детектива опускают в яму. Он касается дна могилы, а потом неожиданно проваливается ещё глубже. Размокшие края могилы обваливаются, отправляя дюжину человек в яму. Сыщики, присутствующие на похоронах или даже несущие гроб, должны пройти проверку **бдительности** (сложность 5) или **атлетики** (сложность 5), чтобы избежать падения.

Из ямы, по мере того как гроб засасывает под землю, доносится неопиcуемый звук, словно неожиданно начинает квакать целый сонм лягушек. Тело Томаса Тэлби оказывается в распоряжении *улырей*.

Расследование в Аркхеме

Путешествие в Аркхем по железной дороге занимает большую часть дня, предоставляя героям достаточно времени, чтобы обсудить и спланировать свою стратегию расследования этой тайны. Из записной книжки Тэлби они знают, что он посещал Историческое общество Аркхема и встречался с какими-то людьми как в городе, так и в университете. Прибыл в Аркхем, сыщики должны будут где-нибудь остановиться — отель Мискатоник идеально подходит для этой цели и доступен по умеренной цене. Если герои поспрашивают здесь или в других городских гостиницах о Тэлби, они обнаружат, что никто не напоминает, чтобы детектив останавливался в их заведении.

Передвижения Тэлби по Аркхему

Прибыв в Аркхем с Мириам Роузвол, Тэлби посетил Историческое общество и поговорил с его куратором. Он получил копию письма, содержащего сведения об одном из его предков (это письмо герои находят на его трупе). Наряду с подсказками Мириам письмо убедило Тэлби посетить университетскую библиотеку и запросить отчёт капитана Маллэди.

Мириам, будучи бывшей студенткой университета, осталась на улице, чтобы её не узнали. Тэлби же посетил Орнскую библиотеку и проконсультировался там касательно отчёта капитана Маллэди. Перед тем как Тэлби вошёл в здание, Мириам тайно дала Тэлби дозу галлюциногенного препарата на осно-

Королевская рать

ве спорыньи. К тому моменту, когда Тэлби вышел из библиотеки, его разум колебался между событиями текущего дня и воспоминаниями, унаследованными от предка.

После посещения острова в центре реки Мискатоник, которое ещё больше укрепило связь детектива с его предком, Мириам отвела его в дом своих родителей на окраине Аркхема. Там они оставались до наступления ночи, когда она повела его в лес. Охваченный галлюцинациями Тэлби оказался в состоянии привести её к могиле в лесу, где в 1699-м году его предок похоронил Натаниэля Адамса. Там они освободили Предвестника.

В ужасе Тэлби ринулся прочь из леса и бежал назад, в Аркхем, после чего сел в поезд до Нью-Йорка. Предвестник последовал за ним и вынудил детектива покончить с собой. С этого и начинается путешествие сыщиков.

События в Аркхеме

Эти события происходят во время пребывания героев в Аркхеме независимо от их действий:

Пустынный остров (первая ночь): на небольшом острове на середине реки Мискатоник видны огни и какое-то движение. Нависающий над рекой туман мешает наблюдателям, находящимся на берегу, разглядеть какие-либо подробности, однако на острове определён что-то происходит. См. описание церемоний на острове на стр. 134.

Сообщение о пропавшем ребёнке (второй день): в газете «Аркхем Адвертайзер» (раздаточный материал #4) появляется статья о полицейских, ищущих маленького ребёнка Саймона Уинсли, который исчез из сада своих родителей на Бондари-стрит. Есть опасение, что ребёнок мог заблудиться, отправившись в Биллингтонский лес к западу от города. Набор людей в поисковой отряд уже идёт. См. информацию о похищенном ребёнке на стр. 130.

Ребёнок был похищен колдовским культом и будет использован в качестве жертвы в соответствующее время. См. описание церемоний на острове на стр. 134.

Дурные сны (вторая ночь): этой ночью многие жители Аркхема видят неожиданные и тревожные грёзы, вызванные пагубным воздействием

Предвестника. На героев сны не влияют (если только вы не используете возможные осложнения с потомками), однако для тех, кто бродит по улицам ночью, стоны и крики из окружающих зданий могут оказаться весьма неожиданными.

Растущая паранойя (третий день): после тревожных событий прошлой ночи тень ужаса и усталости нависает над Аркхемом. Странное чувство, будто произошло что-то в корне неправильное, затрагивает всех людей города, даже тех, кто обычно слишком сдержан, чтобы заметить подобные изменения. С этого дня над городом нависает злой рок.

Историческое общество Аркхема

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: существование отчёта, смерть Адамса.

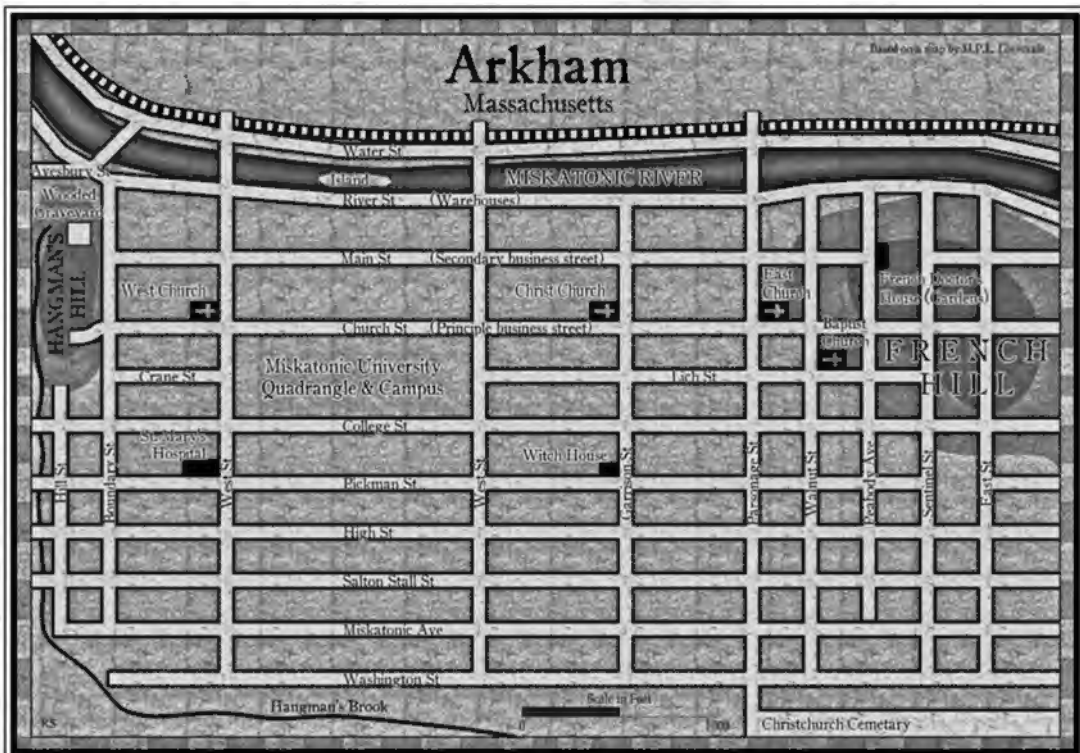
Историческое общество располагается в обветшалом старом особняке в георгианском стиле, возвышающемся на Гаррисон-стрит; здесь хранится множество оригинальных документов и справочных материалов, касающихся истории Аркхема. К моменту появления сыщиков куратором здесь работает пожилой джентльмен по имени Джон Эббот. Он пахнет формальдегидом и пылью и отличается удивительно архаичной манерой речи, изрядно приправленной всевозможными «подле» и «сударь», однако он совершенно безвреден.

Джон помнит визит Тома Тэлби: дородный джентльмен посещал здание в компании «молодой рыжеволосой женщины». Трата нескольких пунктов **изушной истории** (или просто **истории**) позволяет узнать от Эббота более подробные сведения.

0 пунктов: молодая женщина, сопровождавшая Тэлби, оказалась ему странно знакомой; он видел её и раньше, однако не может вспомнить, где именно. Также он добавляет, что она ни о чём не спрашивала его напрямую, вместо этого подвела к определённым вопросам своего спутника.

Один пункт: в действительности знакомой Эбботу оказалась не девушка, а черты её лица. Она напоминает членов определённых семей Аркхема. Что-то было в её глазах — «знаете, таких глубоко посаженных, с пугливым выражением».

Королевская рать



Два пункта: ага! Вот, посмотрите на эту старую картину. Джентльмен справа на этой встрече аркхемской знати — Иезекиль Роузвол; девушка может быть его родственницей.

Тэлби пытался узнать больше об истории своей семьи, и Эббот сумел помочь ему без особых трудов. Джон всегда питал интерес к охоте на ведьм семнадцатого столетия как в соседнем Салеме, так и в самом Аркхеме, и он знал фамилию Тэлби.

В 1699-м году по просьбе местного магистрата, Провиденса Брауна, из Бостона в Аркхем выслали небольшой отряд, который смог бы «защитить нас от нападков местных индейцев, головорезов и других душегубов, ибо мы трепетали перед ними уже слишком долго». Отряд под командованием капитана Маллэди прибыл осенью того года. Судьба отряда до сих пор является загадкой: двое из его членов погибли, и, как минимум, трое сложили свои полномочия и остались в Аркхеме в качестве простых рабочих. После недолгих поисков Эббот показывает сыщикам второе письмо капитана Маллэди, раздаточный материал #5.

Эббот упоминает, что в мискатоникской коллекции существуют и кое-какие другие документы, в том числе печально известная подделка доклада Маллэди губернатору, однако из-за своего возраста документ находится в служебном архиве. Оригинальный доклад был передан губернатору Стоутону после того, как экспедиция вернулась в Бостон, однако в 1844-м году в Аркхеме обнаружили другой отчёт. Этот второй документ сочли подделкой и передали в мискатоникскую библиотеку. Если герои хотят увидеть его, им придётся поговорить с библиотекарем.

Наследник королевской рати: если вы используете это дополнительное осложнение, Эббот с удивлением реагирует на упоминание фамилии означенного сыщика. Он говорит, что его фамилия совпадает с фамилией одного из солдат — не известно ли ему, может ли он быть другим потомком кого-то из того обречённого отряда?

Мискатоникский университет

Тип сцены: расследование/действие.

Ключевые улики: отчёт Маллэди.

Оббитые плетью стены кампуса при Мискатоникском университете всегда оставались сердцем Аркхема, а сложенная из красного кирпича Орнская библиотека девятнадцатого столетия находится в самом его центре. Здесь, на фоне пыльных шкафов и пожелтевших бумажек, располагается одно из лучших собраний оккультной литературы в мире. Только студентам разрешено посещать библиотеку, однако герои могут запросить доступ у одного из библиотекарей, например, у Дианы Лоринг.

Миссис Лоринг — светлая женщина средних лет в странном кардигане — консультировала в библиотеке и Тэлби. Она легко вспоминает детектива полиции: у неё превосходная память. Тем утром Тэлби позвонил ей и спросил, может ли он просмотреть документы, относящиеся к экспедиции 1699-го года. Как правило, посетители должны обращаться за разрешением заранее, чтобы увидеть подобные документы, однако Тэлби показал ей свой полицейский жетон. Он пришёл один: Лоринг также заметила, что Тэлби выглядел каким-то отрешённым, и в частном порядке она добавляет, что ей показалось, будто он был изрядно пьян.

Если герои спросят о некоей «Мириам», Лоринг вспомнит, что в университете училась Мириам Роузвол, которая проживала в Аркхеме вплоть до прошлого года. Странная девушка, неожиданно прервавшая обучение. Лоринг предполагает, что Роузвол изучала в университете фольклор. Есть ещё одна девушка по фамилии Роузвол — младшая сестра Мириам по имени Ирен, которая в настоящее время изучает историю искусств. Если сыщики решат поспрашивать здешних студентов, они узнают, что Ирен не видели уже несколько дней.

Отчёт Маллэди: если герои просят показать им отчёт капитана Маллэди, Лоринг отводит их вниз, в подвальное помещение, где располагается коридор с бесчисленными шкафами, стоящими вдоль стен. Она безошибочно определяет нужный шкаф и извлекает копию «поддельного отчёта». Лоринг объясняет, что, когда капитан Маллэди вернулся в Бостон, он дал губернатору другой отчёт, объяснив, что двое его людей были убиты разбойниками на Айлсбэри Пайк.

Второй доклад обнаружили в библиотеке Горация Варда после его смерти, когда все его книги и документы передали университету в дар. Его сравнили с бостонским отчётом и сочли современной подделкой, хотя ряд историков, включая самого доктора Армитаж, спорят с этим выводом. Лоринг позволяет героям изучить отчёт.

Отчёт представлен в тексте раздаточного материала #6. Лоринг отмечает, что спустя много лет после экспедиции, капитан Маллэди вернулся в Аркхем, однако исчез во время очередного путешествия, после чего его больше никто не видел.

Возможно, сыщики пожелают обратиться к даным по другим темам. Каждое новое сведение стоит 1 пункта **книжных изысканий**.

Предыдущие похищения детей: двухлетнего ребёнка польской уборщицы похитили в переулке, после чего его не видели. Суеверные поляки приписывали это злодеяние ведьмам.

Аркхемские культы: Аркхем традиционно ассоциируется с колдовством; некоторые люди, бежавшие от охоты на ведьм в близлежащем Салеме, поселились здесь. В мискатоникской библиотеке находится множество книг по оккультизму и фольклору, хотя ни одна из них не имеет прямого отношения к культам.

«Шаб-Ниггурат»: языческая богиня плодородия, также известная как «чёрная коза чащоб».

«Чёрный человек»: синоним слова «дьявол». В старину считалось, будто чёрный человек отмечал ведьму в момент её посвящения в его культ; эта метка принимала форму странного ожога или родимого пятна.

Полиция Аркхема

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: отсутствуют.

Сыщики могут проконсультироваться с местным отделением полиции. Аркхемские полицейские научились не приглядываться слишком пристально к странным событиям, сопутствующим всей истории их города, а потому мало чем готовы помочь героям. **Полицейский жаргон** позволяет получить предупреждение о том, что сыщикам следовало бы вернуться к себе в Нью-Йорк и наконец поверить, что Тэлби покончил с собой.

Королевская рать



Трата 2 пунктов **полицейского жаргона** в сочетании с указанием на своё звание или предоставлением доказательств подозрительного поведения Тэлби позволяет героям обзавестись поддержкой аркхемской полиции в лице троих крепких офицеров, вооружённых дубинками и пистолетами.

Похищенный ребёнок

Тип сцены: расследование.

Ключевые улики: героев направляют на пустынный остров или в леса.

Саймона Уинсли похитили в саду его родителей на Бондари-стрит на западной стороне реки. Уинсли — бедная семья, проживающая на окраине города. Никто в тот день не видел ничего необычного.

Изнущная история: иногда Саймон играл на кладбище около Бондари-стрит. Полицейские уже допросили старого Амоса, могильщика, однако он утверждает, что никогда не видел Саймона.

Естествознание или сбор улики: осмотр сада показывает, что любые следы и улики, которые могли там находиться, были затоптаны ордой доброжелательных соседей, когда они начали искать мальчика. Трата 1 пункта **естество-**

знания позволяет найти необычный отпечаток в грязи — отпечаток, оставленный *упырём*.

Предыдущие похищения: одна из газетных статей упоминает предыдущую серию похищений, произошедшую в 1928-м году; эти убийства детей были описаны Лавкрафтом в «Грёзах в ведьмовском доме».

Поисковой отряд

Если герои обращаются в больницу на Крейн-стрит с заявкой о присоединении к поисковой группе, они становятся частью небольшого отряда архемцев, готовых рыскать по городу в поисках пропавшего ребёнка. Поиск координируется Франклином Мэриверзером — председателем местного банка, который отличается проницательностью. Он убедительно просит сыщиков проверить либо пустынный остров (если они ещё не были там), либо лес неподалёку от дома Роузволов.

Пустынный остров

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: Ирен Роузвол.

Одна из загадочных записок, оставленных Тэлби, гласит: «Феннелл, Ривер-стрит, 14». Ривер-стрит тянется вдоль берега реки Мискатоник в сторону Ист-энда. Это один из самых богатых районов Аркхема, хотя дом 14 выглядит неожиданно запущенным. Когда сыщики подходят к этому дому, уже утратившему былую красоту, они замечают на заднем дворе сад, спускающийся к реке, на грязном берегу которой оставлены две лодки. Жителями этого старого особняка оказываются юный Кaleb Феннелл и его безумная престарелая мать Ева. Она считает, что тонет в воздухе, а потому держит краны постоянно открытыми, а ванну — переполненной, чтобы чувствовать себя в безопасности. Параноидальные герои тут же вспомнят Инисмут, — тем не менее, как ни печально, это ошибочный вывод.

Изнущная история: Феннелл ничего не помнит о Тэлби или чём-либо ещё. Уходите.

Проницательность показывает, что он лжёт; трата 1 пункта позволяет заметить, что парень смотрит в сторону острова посреди реки, как будто нервно наблюдая за чем-то.

Запугивание или подкуп заставляют его говорить. Тэлби и рыжеволосая женщина позво-

Королевская рать

нили к нему в дом и попросили доставить их на остров посреди реки. Женщина не представлялась, но он видел её в городе и раньше: по его словам, она могла учиться в университете, поскольку всегда появлялась со стороны Айлсбёри. Крупный мужчина показал ему полицейский значок и велел молчать. Они добрались до острова и какое-то время бродили там. Феннелл и шагу туда не ступил: причаливать к этому месту считалось дурным знаком, а камни вокруг острова постоянно меняли форму.

Когда парочка вернулась к лодке (здесь Калех ухмыляется, намекая на то, чем, по его мнению, Тэлби занимался там с девушкой), детектив стал вести себя как-то странно. Он постоянно оглядывался, как если бы что-то искал, а после того как они доплыли до берега, девушке пришлось взять из его бумажника деньги. Он слышал, как Тэлби тревожно вскрикнул, когда мимо проехал автомобиль. Странная парочка, очень странная.

Трата 1 пункта допроса в этот момент позволяет сыщику заметить, что Феннелл что-то не договаривает. Если на парня надавить, он сознаётся, что видел, как прошлой ночью на острове появились какие-то люди. Однако никто не станет отправляться на этот остров ночью, кроме... здесь его прерывает визг со второго этажа, поскольку его мать снова приходит к мысли, что тонет, и он должен пойти наверх, чтобы бросить её в ванну.

Сыщики могут подождать, пока Феннелл закончит помогать своей матери, или просто взять лодку и отправиться в сторону острова.

Остров

Остров порос бурьяном и переплетёнными между собой сорняками. Узкая тропинка охватила бы остров по всему периметру, если бы не исчезала во многих местах в траве, только чтобы вынырнуть из неё дальше. В центре расположен лишний растительности клочок земли в окружении приблизительно десятка старых зазубренных вертикально стоящих камней, покрытых зелёным мхом. В целом место производит странное, нездоровое впечатление. Стоя на берегу острова, герои чувствуют не-

обычайное отрешение от Аркхема, как если бы они отделились от обычной реальности и теперь плыли по реке времени, отдаляясь от мира, который им известен, и погружаясь в неведомое.

Обследуя остров, герои (при наличии **сбора улики** или **естествознания**) достаточно быстро натываются на чьи-то следы. Недавно на острове побывало несколько человек, и в грязи отпечатались следы босых ног.

Знающий **химию** персонаж чувствует довольно едкий запах, который особенно сильно ощущается в центре круга. Это тот же запах, что и в комнате гостиницы, где было найдено тело Тэлби.

Трата 1 пункта сбора улики или **естествознания** позволяет найти фрагменты раздробленных костей в центре круга. **Судмедэкспертиза** поможет установить, что это человеческие кости, причём достаточно свежие. **Трата 1 пункта судмедэкспертизы** подтверждает, что их кто-то грыз.

Спящая

Когда следователи начинают бродить по острову, один из них (в идеале потомок ведьмовского культа) натывается на человека, спящего в густой траве. Это молодая женщина с длинными рыжими волосами. Она одета в ночное платье, а её голые ноги покрыты грязью. Тем не менее, в остальном женщина невинна и спит совершенно спокойно.

Если лодочник Феннелл присутствует, поначалу он принимает её за девушку, которая была с Тэлби, однако быстро поправляется — она выглядит очень похоже, однако, вне всяких сомнений, у неё другое лицо.

Если герои разбудят её, она отреагирует так, как и любая хорошо воспитанная молодая леди 1930-х годов, если бы проснулась в незнакомом месте с незнакомыми мужчинами, стоящими над ней. Она кричит.

Ирен Роузвол

Тип сцены: драма.

Ключевые улики: дом Роузволов.

После того, как девушка успокаивается, герои смогут с ней поговорить (она будет гораздо словоохотливее, если сыщики перевезут её с острова в город и подышут ей чистую одежду). Её зовут Ирен Роузвол, ей 22 года, и она изучает историю

искусств в Мискатоникском университете. Ирен понятия не имеет, как попала на остров. Последнее, что она помнит, — сон у себя в доме на окраине Аркхема. Прошлой ночью у неё действительно были очень и очень странные сновидения (похожие на те, которые потомок ведьмовского культа сам видел по ночам).

Обследование Ирен

Существует несколько улик, которые можно обнаружить на одежде и теле девушки.

Сбор улики: ночная рубашка Ирен порвана и испачкана в нескольких местах, что свидетельствует о физическом насилии.

Медицина: пока Ирен спала, с ней вступали в половой акт. Если сыщики будут достаточно не тактичны, чтобы взять образцы, они обнаружат любопытные экземпляры могильной грязи и фрагменты мха.

Прикладное естествознание: лес из сновидений, описанный Ирен, напоминает тот, который располагается за пределами Аркхема вдоль Айлсбэри Пайк.

Персонажи, вне всяких сомнений, спросят её о Тэлби и другой рыжеволосой женщине. Ирен неуверенно предположит, что это может быть её старшая сестра Мириам. В семье не любят о ней говорить. Она всегда была странным ребёнком и выросла дикой и непредсказуемой. Всего год она посещала Мискатоникский университет, изучая историю и фольклор, после чего сбежала в Нью-Йорк. Ирен с тех пор редко видела сестру.

Несколько дней назад (точное количество дней зависит от того, когда сыщики добрались до острова) Мириам вернулась домой в компании человека, которого она представила как своего кавалера, хотя было видно, что мужчина с этим утверждением не согласен. Пара осталась у них в доме на ночь... И это всё, что помнит Ирен. Всё, что последовало за этим событием, размывается в её памяти.

Постепенно в разум Ирен просачивается истинный ужас ситуации. Это не просто причуда сознания. Она не способна вспомнить последние несколько дней и всё, что могло с ней случиться! Мало того, это не только её беда, — вне всяких сомнений, её любимые родители должны были поднять тревогу. Если этого не произошло, что-то по-

влияло и на них! Она умоляет героев сопроводить её до дома Роузвол.

Посещение дома Роузвол подталкивает расследование к его завершающей фазе — см. описание сцены «В тёмном лесу» на стр. 137.

Беседа с Ирен вполне может включать и следующие вопросы (требующие использования определённых навыков для получения улик):

Расскажите подробнее о своей сестре: «Она... Она всегда была странной. Когда мы были маленькими, она уходила в лес, где оставалась часами, а иногда даже днями. Единственным человеком в семье, которому она оставалась по-настоящему близка, была наша бабушка. Я не знаю, что Мириам делала в Нью-Йорке... Отец несколько раз ездил в город и пытался хоть как-нибудь образумить её, но она не слушала».

Уличное чутьё: учитывая район, в котором она жила, и особенности поведения, вполне вероятно, что Мириам была проституткой.

Окультизм: существуют определённые традиции, которые передаются по наследству по женской линии. Вполне возможно, что бабушка Мириам рассказывала старшей внучке секреты, полученные ей самой от древнего ведьмовского культа.

Расскажите подробнее о вашей бабушке: «Это наша бабушка по отцовской линии. Её зовут Патриция. Она умерла, когда мне было семь лет. Я почти не помню её. И я никогда её не любила».

Мифология Ктулху, юриспруденция или бухгалтерское дело: бабушка Ирен умерла в 1917-м году; письмо, которое герои нашли в нью-йоркской квартире Мириам, было отправлено неделю назад.

Расскажите подробнее о детективе Тэлби: «Он выглядел красивым, но каким-то смятённым. Когда он говорил, речь была очень сбивчивой, и он формулировал всё удивительно архаично. Я не знала, что он полицейский, — он не упоминал ни о чём подобном».

Языки: судя по её описаниям, Тэлби говорил, словно человек семнадцатого века.

Можете ли вы вспомнить что-нибудь из своей грёзы? «Я... Я шла через лес, а за мной что-то следило. Это меня напугало, и я бросилась прочь. Потом я шла в процессии по улицам Аркхема,

«Иногда он мог прогуляться по тёмным, переплетающимся переулкам, отравленным затхлым воздухом и окружёнными жуткими бурыми строениями, возраст которых трудно было даже угадать и в крохотных застеклённых окнах которых то и дело промелькивали насмешливые взгляды. Ему было известно о странных событиях, некогда разворачивавшихся в этом месте, и его не оставляло слабое ощущение, что это жуткое прошлое лишь притаилось здесь и теперь выжидает в тёмных, узких, причудливо искривлённых проулках города. Раз-другой посещал он и странный остров посередине реки, где он сделал кое-какие зарисовки непостижимых углов, которыми отличались ряды стоячих камней, воздвигнутых здесь ещё в тёмные, незапамятные времена».

— Г. Ф. Лавкрафт,
«Сны в ведьмином доме».

и вокруг меня были другие люди. Ну... Некоторые из них были людьми, другие казались какими-то жуткими собакообразными созданиями. Я очутилась на этом острове, и мы все стали танцевать и смеяться, и это было, как... Ну, как быть ребёнком на Рождестве, правда! Это было замечательно. А затем стало жутко. Один из этих собакоголовых начал говорить очень странные слова, и... Открылась дверь, и что-то переступило через порог. Потом оно ворвалось в собакоголового, и он прыгнул на меня сверху...»

В этот момент, чтобы поддержать Ирен и убедить её продолжить говорить, потребуется успокаивание.

Мифология Ктулху: герой может составить формулировку *воззвания к Предвестнику*. Вы знаете что-нибудь о происхождении вашей семьи?: «Что вы имеете в виду? Мы были арк-

хемами с момента основания города. В городе насчитывается всего несколько столь же старых семей, как наша».

История: Аркхем был основан в 1692-м году а в 1699-м стал частью штата. Семья Роузвол проживала здесь во время первой волны деятельности культа.

Ваш дом находится в лесу к северо-западу от Аркхема. Нет ли у вас семейных историй о... созданиях из леса?: «Они всегда меня пугали. В лесу так темно, а всё, что тебя окружает, — это толстые стволы деревьев. Люди всё время там пропадают. Однажды мы нашли след, который выглядел так, будто что-то огромное пробивало себе дорогу через деревья. Впрочем, Мириам... Она любила лес. Она всегда убегла и играла там».

Бдительность: если вам нужны дальнейшие подтверждения того факта, что Мириам была в сговоре с тёмными силами...

КАК ИГРАТЬ ИРЕН

Вполне вероятно, что сыщики поначалу отнесутся к ней с подозрением или воспримут как незадачливую жертву, что может и не вдохновить игроков на оказание помощи Ирен Роузвол. Пусть она будет жертвой, которая обнаруживает удивительные запасы внутренней силы в момент тяжёлого испытания.

Угрозы со стороны культа

По прибытии в Аркхем это расследование выливается в гонку со временем. Действия Тэлби высвободили Предвестника, и наличие этого слуги Иных богов стремительно возносит аркхемский ведьмовской культ к бывлой власти. Смерть Кеции Мейсон нанесла огромный и непоправимый удар культу, оставив от него только жалкие горстки бывлых участников. Долгосрочные договоры с *упырями*, живущими в лабиринтах туннелей под Аркхемом, также канули в бездну.

С возвращением Предвестника сила культа стала расти семимильными шагами. Теперь этот культ уже обладает:

- Бодрствующими членами культа, в том числе Мириам Роузвол. Существует не менее дюжины таких членов культа.

Королевская рать

- Аркхемскими *упырями*, благодаря решительности и харизме бабушки Мириам Патриции.
- Всё большим количеством сновидцев, которые — все без исключения — являются потомками людей, инициированных в культ в ту или иную эпоху. Эти сновидцы приходят на пустынный остров на ночные шабаши и неосознанно участвуют в обрядах. Пагубное влияние Предвестника заставляет этих сновидцев вставать на путь предков.
- Предвестник. Этот загадочный дух может быть эмиссаром Азатота; аспектом Ньярлатхотепа; духом; разумом алхимика 14-го века, растворённом в узлах пространства и времени; изменником из числа йитиан или даже персонифицированной сущностью, сформированной из коллективного бессознательного. Чем бы он ни был, в тёмные годы провинциальной жизни Предвестник нашёптывал Кеции Мейсон и её последователям ужасающие секреты, и если ничего не предпринять, он будет продолжать распространять своё пагубное влияние. Это Предвестник судного дня, спустившийся на землю, чтобы подготовить человечество к тому неизбежному часу, когда звёзды выстроятся должным образом.

Если сыщики оказываются столь глупы, чтобы ничего не предпринимать против культа, он по-прежнему будет расти, по мере того как психические эманации Предвестника начнут пробуждать атавистические воспоминания человечества, открывая их разумам жуткую истину о самой Вселенной. Тем не менее, на данный момент прошло всего несколько дней с тех пор, как Предвестник был высвобожден из своей гробницы, а потому культ по-прежнему уязвим и вынужден скрывать свою деятельность.

Реакция культа на действия героев зависит от того, насколько публично работают сыщики. Каждая из перечисленных ниже реакций описывает и ситуацию, после которой культ прибегает к подобным действиям. Исключениями являются реакции, связанные с Предвестником, поскольку они могут осуществляться из прихоти самого духа.

Церемонии на острове

После того, как сыщикам становится известно, что культ начал собираться на острове, как в старые дни, они могут решить проследить за их тёмными собраниями. Ночью по Мискатоникской реке стелется туман, окутывающий Аркхем и закрывающий остров от любопытных взглядов. Люди прибывают из тумана на остров — сначала трое, потом четверо, до тех пор, пока на проклятой земле не соберётся около двух десятков человек. Все они спят и приходят на церемонию в ночной одежде или вообще голышом. Как именно эти люди пересекают холодную воду, для сыщиков остаётся загадкой. «Лунатики» начинают танцевать вокруг камней: это странный, порывистый танец, состоящий из покачивающихся движений, как будто тела его участников представляют собой плохо облегающие костюмы для чего-то большего, напоминающие скорее насекомых, чем людей. Жуткие болотные огоньки играют в воздухе над камнями (проверка самообладания с риском потери 2 пунктов).

Тем, кто находит в себе силы остаться и наблюдать за этой фантазмагорической церемонией, открываются странные вещи. Ни один из сыщиков не будет уверен в том, когда именно это произошло, однако они замечают, что вперемежку с танцорами пляшут несколько безобразных фигур с лицами псов. Это *упыри* Аркхема (см. главу «Существа» книги «Рукопись Хранителя»), явившиеся, чтобы принять участие в церемонии (проверка самообладания с риском потери 3 пунктов).

По мере проведения обряда воздух стекается в центр круга и начинает колыхаться подобно мареву. Глядя прямо в круг, герои не смогут увидеть ничего, кроме медленно клубящейся мути, однако мельком они замечают в дымке странные и страшные фигуры, словно им довелось взглянуть в окно какого-то чужого мира. Страшный едкий смрад наполняет воздух. *Упыри* выдвигаются вперёд и подталкивают кого-то к едкой дымке: жертва оказывается ребёнком. Это Саймон Уинсли, мальчик, об исчезновении которого сообщат в «Аркхем Адвертайзер» на следующее утро.

Один из *упырей* произносит несколько странных певучих слов (трата 2 пунктов **окультизма** или 1 пункта **мифологии Ктулху** позволяет герою запомнить слова заклинания, которое и представ-

Королевская рать

ляет собой *воззвание к Предвестнику*), и мгла начинает входить в тело ребёнка. На мгновение Саймон становится носителем Предвестника. Ребёнок выкрикивает странный гимн, полный хвалы Иным богам: «Иа! Ньярлатхотен! Взгляни на нас в этот миг из своего королевского дворца и благослови нас своей славой! Иа! Прими эту жертву и ускори вращение звёзд!» Ребёнок выкрикивает ещё одно странное слово, после чего дымка вытекает из его тела, и *упыри* разрывают его на куски. Если сыщики видят эту часть церемонии, они проходят проверку *самообладания* с риском потери 5 пунктов.

Герои могут вмешаться в любой момент, если они того пожелают. Вторжение на церемонию до появления *упырей* приводит к тому, что сыщики застают на острове множество смятённых, дрожащих от холода людей. Вторжение после появления *упырей* означает, что герои предлагают себя в качестве закуски: на каждого из них приходится по одному упырю. Храбрые или хорошо вооружённые персонажи могут оказаться в силах спасти ребёнка от *упырей*, хотя более вероятно, что их разорвут на куски (*упыри* могут решить не вредить потомку ведьмовского культа).

Предупреждение

Тип сцены: драма.

Условие: герои задают слишком много вопросов об аркхемском ведьмовском культе.

На улицах города на одного из сыщиков натывается незнакомец. Незнакомец — хорошо одетый джентльмен, возможно, банкир или адвокат — приносит извинения за свою неуклюжесть и продолжает свой путь. Если особо параноидальный сыщик решает последовать за незнакомцем, он узнаёт, что тот не делает в этот день ничего экстраординарного, а при открытых расспросах и вовсе громко отрицает какую-либо причастность к оккультизму.

Позже герой находит в кармане крысиный череп. Вполне очевидно, что это означает угрозу — персонаж, сведущий в *истории* или *оккультизме*, легко может вспомнить множество подобных символических жестов враждебности.

Потомок ведьмовского культа не должен быть жертвой подобных мер.

Вторжение

Тип сцены: расследование.

Условие: сыщики пребывают в Аркхеме более двух дней.

Персонажи возвращаются в свой гостиничный номер и обнаруживают, что всё здесь перевернуто вверх дном. Ящики вскрыты силой, мешки разрезаны, одежда лежит в кучах, разбросанных по всей комнате. Быстрая проверка показывает, что пропал по крайней мере один личный предмет: элемент одежды, наручные часы или другая памятная вещь.

Взлом: дверь в комнату не повреждена, и нет никаких признаков насильственного проникновения.

Оккультизм: согласно некоторым традициям, магия требует симпатической отсылки к личности жертвы. Похищение личного предмета может стать первым шагом на пути к установлению такой связи.

Сбор улик: в комнате отсутствуют чужие отпечатки пальцев, однако существуют доказательства того, что место специально протёрли. Это работа преступников, а не сверхъестественных существ или призраков.

Допрос: в отеле не видели ничего необычного, и здесь некого привлечь к ответственности. Разумеется, в качестве извинения за происшествие героев переселят в другой номер и предлагают бесплатное проживание.

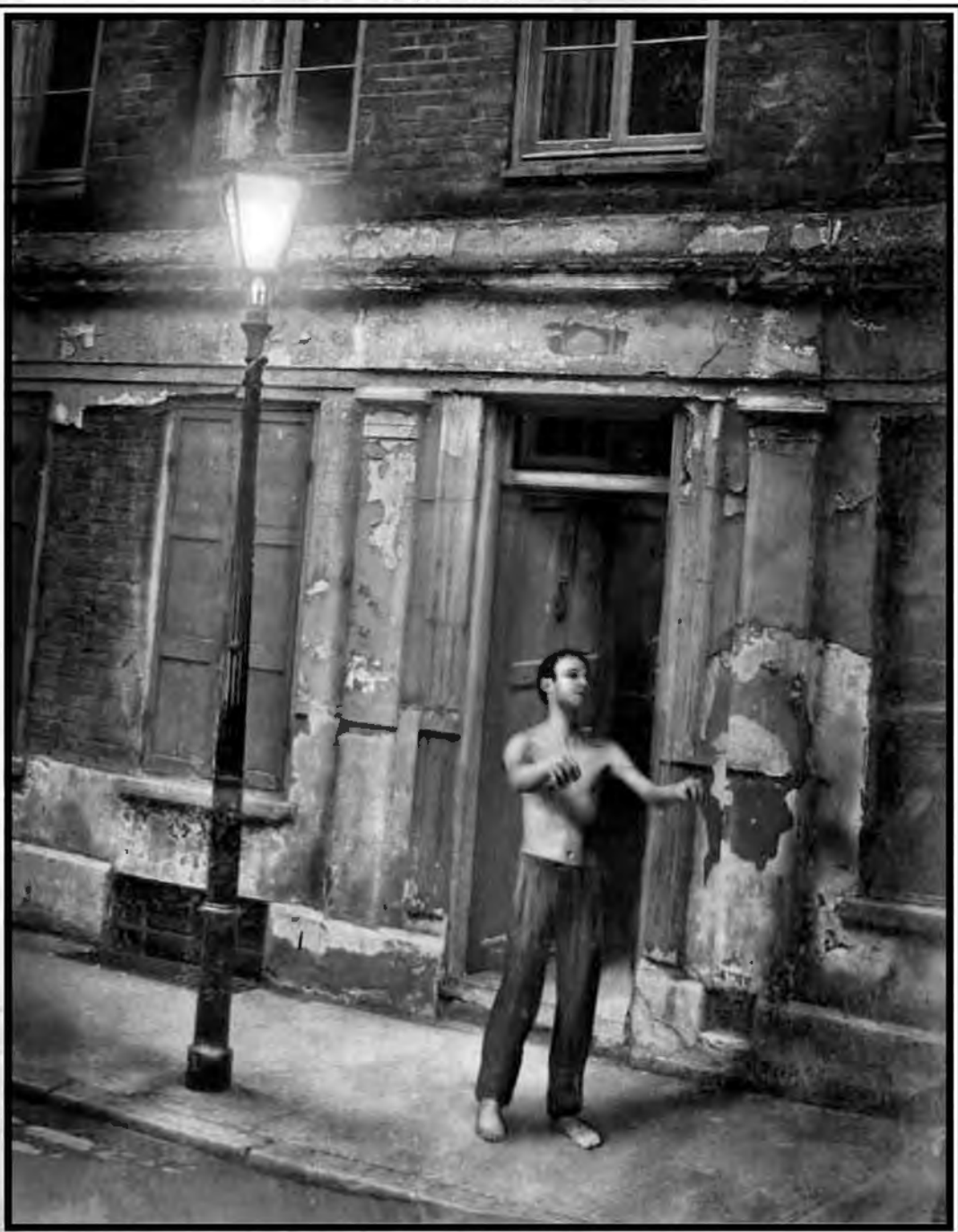
Проклятие

Тип сцены: действие.

Условие: сыщики подобрались слишком близко к культу, чтобы его представители могли чувствовать себя в комфорте: они нашли Ирен Роузвол, исследовали остров, а также планируют предупредить власти или уже это сделали.

Под руководством Мириам группа служителей культа собирается вместе и обрушивает на несчастного сыщика, которому ранее подбросили крысиный череп, проклятие. Это проклятие принимает форму сильной лихорадки. Запас здоровья героя падает на 1 пункт за каждые 3 часа до тех пор, пока не достигнет нуля. Отдых позволяет восстанавливать здоровье согласно правилам. Эта лихорадка длится до тех пор, пока герой не покинет Аркхем. Страдая от эффектов проклятия, сыщик видит при-

Королевская рать



Королевская рать

чудливые и необычайно яркие галлюцинации и кошмары (если в группе отсутствует потомок ведьмовского культа или наследник королевской рати, вы можете использовать их грёзы для описания этих кошмаров).

Медицина или первая помощь: для этой лихорадки не было никаких предпосылок. При нормальных обстоятельствах для исцеления было бы достаточно просто постельного режима и обильного питья, но нет на это времени!

PEINE FORTE ET DURE

Тип сцены: действие.
Условие: герои ведут себя слишком самоуверенно.

Это событие может произойти, когда сыщики всё ещё пребывают в городе или уже заходят в лес к северо-западу от него. Находясь вне тела носителя, Предвестник может влиять на физический мир лишь косвенно. Однако даже слабейшего влияния этой сущности на земную реальность достаточно, чтобы над сыщиками нависла серьёзная угроза.

Шагая по улице или пробираясь через лес, герои неожиданно чувствуют едкий смрад. Они могут сразу пройти проверку **бдительности** со сложностью 6 перед тем, как с одной из старых остроконечных крыш Аркхема обрушивается горгулья (или, если действие разворачивается в лесу, с прогнившего дерева падает тяжёлая ветка). Герои, не сумевшие пройти проверку **бдительности**, попадают под удар и получают 1d6+2 повреждений. Что ещё хуже, сыщик, получивший наибольший урон, застревает под упавшим предметом.

Самое странное — и невероятное — заключается в том, что упавший предмет продолжает давить на грудь персонажа, нанося дополнительный урон (1d6+2) на протяжении каждого раунда, как если бы его вес увеличивается из секунды в секунду. Спасение несчастного требует проверки **атлетики** со сложностью 8.

Персонаж, сведущий в **истории** или **окультизме**, вспоминает, что одним из методов, применявшихся в судебных процессах над ведьмами, служила так называемая *peine forte et dure* — жестокая пытка, заключающаяся в размещении тяжёлых камней на груди колдуна до тех пор, пока подозреваемый не признавал вину.

В тёмном лесу

К этому моменту сыщики уже должны пойти по следу Мириам Роузвол и найти Ирен Роузвол на острове. Также они могут узнать слова *воззвания к Предвестнику*, которые станут их лучшим оружием против ужасов леса.

Кладбище

Тип сцены: расследование/действие.
Ключевые улики: отсутствуют.

Неподалёку от Аркхема находится небольшое кладбище, примыкающее к Вестфилдской церкви. Оно представляет собой участок земли, обильно усыпанный серыми плитами и гробницами. Единственные, кого хоронили здесь в последнее время, — это владельцы семейных участков, у которых предки покоятся здесь же. В частности, бабушка Мириам — Патриция.

Вход на кладбище преграждает пара запертых чугунных ворот, страдающих от коррозии, однако ловкие сыщики легко смогут перебраться через низкую каменную стену, окружающую погост. Кроме того, они могут постучать в дом могильщика, стоящий при кладбище.

Могильщик

Могильщик, Амос Уотли, является членом ведьмовского культа и доверенным лицом *упырей*. Амос — на редкость уродливый человек, который сам уже стал *упырьём* более чем наполовину. Он презирает людей и с нетерпением ждёт того дня, когда ему позволят спуститься во тьму. В его обязанности входит следить за входом в логово *упырей* и убеждать жителей поверхности, что у них нет никаких причин для подозрений. А потому Уотли действует прежде всего подхалимажем, подобострастно обходясь с любимыми посетителями в надежде либо ублажать их внимание и заставить забыть об обглоданных костях и пропадающих трупах, либо вселить в них чувство омерзения и прогнать прочь. Никому не удавалось подолгу общаться с могильщиком, который сам пахнет, как гниющее мясо.

Если герои стучат в дверь Уотли достаточно долго, он открывает её и отвечает на их вопросы. Могильщик не станет приглашать их в дом, вместо этого стоя в дверях, разговаривая через порог и не проявляя ни толики дружелюбия.

Та небольшая часть дома, которую сыщики могут увидеть снаружи, лишает их всякого желания видеть всё остальное: он необычайно захламлён и похож на гниющую свалку, населённую крысами и не имеющую ничего общего с человеческим жильём. В частности, в углу стоит большая коробка, покрытая паутиной и создающая впечатление, будто Уотли притащил её из какого-нибудь пыльного чердака.

Известная история в данном случае бесполезна, поскольку Уотли лжёт сквозь острые жёлтые зубы без каких-либо угрызений совести. Спросите его, знает ли он что-нибудь о Мириам Роузвол, ведьмовском культе, пропавшем ребёнке или чём-либо ещё, и он скажет, что никогда об этом не слышал. Тем не менее, Уотли может показать сыщикам, где находится участок семьи Роузвол, если они действительно этого хотят.

Проницательность подтверждает, что Уотли лжёт, а трата дополнительных пунктов позволяет понять чуть больше.

Один пункт: он определённо лжёт, и ему очень не нравится направление разговора. Если надавить на него слишком явно, возможно, Уотли прибегнет к насилию.

Два пункта: он то и дело поглядывает в окно, которое выходит на кладбище, как будто чего-то ждёт. Неужели там кто-то шевелится?

Три пункта: он очень нервничает, когда кто-то бросает взгляд на коробку в углу.

Герои вполне могут вступить с Амосом в бой. Он обладает атлетикой 5, бегством 8, здоровьем 6 и дракой 6. Уотли орудует традиционной ржавой лопатой могильщика, которая наносит +1 повреждение.

Коробка

В коробке уложено несколько предметов детской одежды, в том числе синий плащ. Это одежда Саймона Уинсли — ребёнка, похищенного и принесённого в жертву ведьмовским культу. Амос украл Саймона из дома и довёл до кладбища перед тем, как отправить его на пустынный остров в ночь проведения церемонии. Если сыщики решают заняться этим делом, доказательств будет достаточно для того, чтобы Амоса арестовали за преступление.

ЦАРСТВО УПЫРЕЙ

Могильщик может показать следователям кладбищенский участок семьи Роузвол. В качестве альтернативного варианта их может привести сюда Ирен. Участок находится в самом центре кладбища в окружении огромных гробниц и увитых плющом склепов. Гробницы выглядят так, как будто утопают в кладбищенской земле. Знание **архитектуры** позволяет предположить, что могилы значительно просели.

Участок Роузвол обозначен плитами из мрамора, лежащими на земле, и памятником Фрэнсису Роузволу, который разбогател во время плавания по южным морям в 1840-х годах (семейная легенда гласит, что он сошёл с ума и закопал своё сокровище где-то в Биллингтонском лесу). Обладатели **естествознания**, **сбора улики** или подходящего **ремесла** замечают, что огромные верхние части плит лежат на своих основаниях очень неровно, как если бы склеп недавно открывали. В узкую щель между крышкой и основанием вставлен запачканный конверт — второе письмо Мириам от Патриции (раздаточный материал #7).

Если сыщики берут это письмо или намереваются сдвинуть плиту, могильщик пытается убедить их оставить это дело («А, это, должно быть, очередное любовное письмо, оставленное молодыми. Вы даже не представляете себе, как часто молодые романтики Аркхема используют мою тихую обитель как место для встреч и свиданий. Даже танцевальные залы на Либоди-авеню не выдали таких вещей, какие видят эти могилы» или «Клянусь на могиле своей матери, господи, что этот гроб никто не открывал с тех пор, как я похоронил Патрицию Роузвол почти двадцать лет назад»). Если его слова не останавливают сыщиков, Амос либо убегает, либо нападает, в зависимости от обстоятельств и своих шансов на выживание.

Сдвинуть плиту не так уж тяжело. Под ней не оказывается ни могилы, ни склепа, ни даже земли — просто чёрная яма, ведущая в крошечную темноту. Стены этой ямы утрамбованы толстой землёй и покрыты тем, что может быть только следами когтей.

Бедные, обречённые души

Самые храбрые или отчаянные герои могут попробовать спуститься в эту яму. Мощный электрический фонарь, альпинистское снаряже-

Королевская рать

ние и несколько мотков верёвки вполне сойдут для этой операции, однако если только кто-либо из сыщиков не вложил огромного количества пунктов в **предусмотрительность**, к моменту обнаружения ямы они не будут иметь этого снаряжения с собой, а к их следующему визиту *улыри* вполне могут заблокировать вход в свой подземный лабиринт, просто обрушив стены у пещеры.

Если кто-либо хочет спуститься вниз без страховки, **бдительность** подсказжет ему, что это плохая идея. Если он всё равно решает спуститься, позвольте ему поступить в соответствии с его желанием. Отведите игрока в сторону и опишите судьбу его персонажа: его раздрают на части *улыри*, и он ничего не может сделать, чтобы спасти себя. Всё, что может сделать игрок, — это решить, какими будут его последние слова, которые эхом отразятся от стен пещеры (реплика «Глупцы, <имя следователя> мёрты!» может послужить узнаваемой отсылкой к известному рассказу).

Дом семьи Роузвол

Тип сцены: драма/действие.

Ключевые улики: отсутствуют.

Домом семье Роузвол служит двухэтажное строение, возведённое в последние годы прошлого века и расположенное примерно в двух милях к северо-западу от Аркхема. Узкая тропа ведёт от главной дороги к входу в дом; с остальных трёх сторон здание окружено густым первородным лесом, который никогда не рубили ни коренные мискатоникские племена, ни последующие поколения поселенцев.

По мере того, как сыщики приближаются к дому, их охватывает какое-то гнетущее предчувствие. Пока они движутся по усыпанной гравием дорожке, здание начинает угрожающе нависать над ними, а хруст гальки под ногами звучит так, будто ломаются хрупкие кости. Окна дома, не освещённые ни одной лампой, глядят на героев пустыми глазами, а странные птицы тревожно покрывают за спиной в тёмном лесу.

Постучав в дверь, сыщики оказываются лицом к лицу с Харви Роузволом, отцом Ирен. Хотя персонажи этого ещё не знают, Харви мёртв, и его тело теперь служит носителем Предвестника. Он приглашает их в дом.

КАК ИЗОБРАЗИТЬ ХАРВИ

Харви контролируется нечеловеческим интеллектом. Разум, который смотрит его глазами, не имеет ничего общего с человеческим и почти ничего не знает о земном мире. Предвестник может получить доступ к воспоминаниям Харви, простимулировав клетки его мозга, но он делает это только тогда, когда необходимо. Представьте, что ваше тело висит на незримых опорах; представьте себе невидимые пальцы, заставляющие ваш язык двигаться, а голосовые связки — порождать речь. Пусть ваши ноги начнут хромать в самые неожиданные моменты, а взгляд — скользить по комнате почти наугад.

Такие навыки, как **проницательность** или **медицина**, позволяют с лёгкостью определить, что с Харви происходит что-то ужасное, но игроки должны понять это даже безо всяких проверок, основываясь на вашей игре.

Харви утверждает, что его дочь Ирен, к сожалению, страдает от одной из форм безумия. Ночью она отправляется гулять во сне и затем бредит, как сумасшедшая. Ирен воображает странные вещи и убеждена в том, что её семья что-то замышляет против неё. Родственники пытались сохранить этот недуг в тайне: только члены семьи и врач Ирен знает, что молодая женщина поражена этой болезнью, однако в последнее время ей становится всё хуже и хуже. Вот почему дорогая сестра Ирен, Мириам, вернулась из Нью-Йорка. Она хочет помочь своей семье справиться с бременем по уходу за больной.

Если герои спрашивают Харви про Тома Тэлби, искажённый рот мертвеца изгибается в слабом подобии улыбки. Да, детектив побывал здесь в компании Мириам, однако ему пришлось покинуть Аркхем по неожиданным делам. Неужели что-то случилось с мистером Тэлби?

Если героев сопровождает Ирен, Харви благодарит их за возвращение пропавшей дочери. Теперь он позаботится о ней: они могут идти. Ирен растеряна: отец ведёт себя самым странным и непредсказуемым образом, однако она и сама не вполне уверена в своей вменяемости. Может быть, Ирен действительно сумасшедшая: в конце концов, сыщики нашли её в ночной рубашке посреди реки Мискатоник. Если герои оставили Ирен где-то в городе, Харви попросит сыщиков назвать место, чтобы он послал хорошего друга забрать её.

Королевская рать

Существует несколько улик, которые помогут сыщикам узнать правду.

Химия: комнату опять наполняет едкий смрад — в точности тот же, который отравлял воздух в гостиничном номере Тэлби.

Языки: речь Харви звучит необычайно затанутой, словно у него инсульт.

Прямое противостояние Харви оканчивается краткой борьбой с человеком, но не с Предвестником, поскольку дух не станет задерживаться в этом теле. Харви выкрикивает слово освобождения, позволяя духу покинуть труп. В этот момент из тела вырывается едва заметная дымка, после чего Харви падает на пол или обмякает в руках сыщика. Дымка вытекает из дома, пересекает двор и скрывается в лесу. Последнее вынуждает героев сделать проверку самообладания с риском потери 4 пунктов.

Погоня начинается.

Эй, где это чудовище?

Определённые улики, такие как отчёт капитана Маллэди, намекают на присутствие какого-то колоссального и чудовищного создания в этих лесах, однако в текущем сценарии этот монстр не появляется. Последнее сделано преднамеренно — намёки на присутствие сверхъестественного чудовища заставят игроков пребывать в напряжении и всё время ожидать появления монстра. Если сделать всё правильно, с нужным количеством улик и напоминаний, игроки начнут просто умолять монстра появиться, чтобы они смогли наконец дать выход своим эмоциям.

Лес

Тип сцены: действие.

Погоня в лесу должна носить сюрреалистический, полубезумный характер, как если бы персонажи попали в какое-то неизвестное, ирреальное место. Лес становится всё гуще и суровее с каждым шагом, пока не превращается в первозданную глушь. Деревья выглядят зловеще, воздух кажется неестественно густым и горячим. Впереди герои едва видят туманную, полупрозрачную фигуру Предвестника.

Если в группе присутствует наследник королевской рати, путешествие через лес приобретает особенно странный характер. Его сознание постоянно

но мечется взад и вперёд между нынешним днём и 1699-м годом, как если бы он попадал в тело своего предка. Этот необычайный опыт вызывает проверку самообладания с риском потери 3 пунктов, но имеет свои преимущества. Прежде всего, персонаж безошибочно определяет путь через лес, как если бы он проходил по нему раньше. Во-вторых, если в начале погони сыщик был безоружен, к моменту своего погружения в лес он обнаруживает, что стискивает в руках мушкет Браун Бесс. В этом тёмном лесу даже время ведёт себя странно и непредсказуемо.

Другие сыщики вынуждены пройти проверку атлетики со сложностью 6 или вложить 2 пункта естествознания, чтобы проделать путь через лес. В случае провала герой не пропадает в лесу, но задерживается и присоединяется к своим товарищам лишь через несколько важных раундов после начала действий других персонажей.

Эти леса — ужасное место. Сквозь толстые лианы и паутину сыщики иногда видят обезображенные фигуры, как если бы *упыри* гнались за ними или загоняли их. В отдалении герои слышат прерывистый стон и видят покосившиеся деревья и упавшие ветви, которые вызывают в памяти строки из отчёта Маллэди, повествующие о том, как Сэмюеля Дайера раздавил монстр, вырвавшийся из тени деревьев.

Жара становится всё более изнурительной. В этом лесу уже почти не осталось воздуха. Блуждают ли они по кругу? Может быть, они потерялись навеки? Или Предвестник свёл их с ума, заманив в чащу кобру на верную смерть?

Дайте героям шанс повернуть назад — некоторые из напуганных сыщиков могут дрогнуть на этом последнем пороге.

Последнее противостояние

Тип сцены: кульминация.

Герои выбегают из леса на травянистый склон, который тянется до подножия скалистого обрыва. У основания скалы лежит груда камней: это курган Натаниэля Адамса, бывшая темница Предвестника. Могила была потревожена Томасом Тэлби, и он дорого заплатил за своё необдуманное вмешательство.

Вблизи кургана находится ещё один памятник в форме одинокого стоячего камня. Резьба на этом

монолите похожа на ту, которую можно было увидеть на камнях пустынного острова. На коленях перед монолитом стоит Мириам Роузвол. Особенно наблюдательные сыщики могут заметить в тени камня внушительную фигуру чёрного человека, однако видение исчезает сразу после того, как герои выбегают из леса.

На небе, даже в дневное время, видны звёзды. Сыщик, разбирающийся в **физике** или **астрономии**, не узнаёт ни одну из них и может даже на мгновение засомневаться, что он всё ещё находится на Земле. Туманное обличье Предвестника висит над монолитом, спокойное и незыблемое.

Мириам с ужасом реагирует на появление сыщиков в этом священном месте. Она вскакивает на ноги и кричит им: «Предвестник явился, и он знаменует собой возвращение Великих Древних! Возвестите о его славе своими языками!» Затем она делает жест рукой в сторону одного из сыщиков и произносит *воззвание к Предвестнику*.

Злополучный герой отныне приобретает уязвимость к вселению Предвестника. Он может увидеть это создание во всей его ужасающей красе, прежде чем тот ринется захватывать его тело.

Одержимые персонажи: Предвестник заставляет героя, в которого он вселился, напасть на своих соратников, используя любое доступное оружие. Он продолжает атаковать до тех пор, пока все остальные сыщики не погибнут или пока носитель не будет убит. Если носитель умрёт, Мириам произнесёт слово освобождения, позволив Предвестнику вырваться из темницы плоти. Затем она попытается вселить Предвестника в другого сыщика, начав страшную бойню снова.

Одержимый персонаж вправе пройти проверку **самообладания** со сложностью 6 в попытке воспротивиться воле Предвестника на несколько секунд. Этого может оказаться достаточно, чтобы помешать духу убить его союзников или приставить пистолет к собственной голове.

Существуют три способа, которыми герои могут справиться с этой напастью. Самый простой заключается в том, чтобы убить Мириам, хотя Предвестник будет пытаться предотвратить это. Если Мириам погибнет, она не сможет освободить Предвестника из темницы плоти. Другой подход

предполагает, что герои сами выучили заклинание — в этом случае они смогут произнести слово освобождения, чтобы прогнать духа из тела их друга. Если становится очевидно, что сыщики способны противостоять Предвестнику, дух стремится уйти, разумеется, если это возможно.

Мириам обладает **здоровьем 10** и **дракой 8**; Предвестник и различные защитные заклинания наделают её двумя пунктами **брони**.

Лучшим решением может стать вселение Предвестника в тело жертвы (для этого подойдёт даже сама Мириам, особенно, если герои ведут себя прагматично и не собираются приносить в жертву одного из своих друзей). До тех пор, пока она не сумеет произнести заклинание освобождения, Предвестник не вырвется из тела своего носителя.

Один из очевидных исходов сценария заключается в том, что сыщик добровольно впустит Предвестника в своё тело, после чего убьёт себя или позволит сделать это другим, чтобы снова запелить духа в темницу плоти.

Жуткое знание

Если герои побеждают Мириам, однако не забирают душу Предвестника, он предлагает их разумам одну последнюю грёзу. Сыщики получают видение, в котором их величайшие желания исполняются благодаря тайнам Предвестника. Он предлагает им космические тайны Иных богов, нашёптывает страшные знания, которыми он изучал аркхемских ведьм в далёкие, тёмные годы прежних веков. Герои видят бесконечные библиотеки запретных знаний, они чувствуют вкус власти и чудес, не предназначенных для человеческого сознания, и примеряют на себя роли королей-жрецов апокалиптических культов.

Предвестник не руководствуется мелочными человеческими представлениями о морали. Речь идёт не о бесовском искушении: передавать подобные знания — совершенно естественная функция этого духа. Поэтому наемники игрокам, что Предвестник может быть чрезвычайно ценным союзником, источником куда более полных и точных знаний о Мифах, чем можно найти в какой-либо оккультной литературе.

По очевидным причинам любой персонаж, принимающий это предложение, тотчас же сходит

Королевская рать

сума (если только вы не хотите использовать образ Предвестника в качестве удивительного союзника, своего рода живого Некрономикона, с которым сыщики смогут консультироваться в дальнейших расследованиях). Если ни один из героев не собирается принимать его космические истины, Предвестник покидает это пространство и время. Возможно, он и вовсе покинет Землю, а возможно, с этой минуты он начнёт формировать новый ведьмовской культ уже в другом месте.

Курган

Если сыщикам не удаётся заключить Предвестника в теле человека, они могут вернуть его в труп, лежащий в том же кургане, где столько веков назад солдаты королевской рати похоронили Натаниэля Адамса. Герои находят грубо вырезанные слова на камнях над курганом, оставленные Чарльзом Маллэди. «Здесь покоятся Натаниэль

Адамс и Другой. Да будет проклят тот, кто потревожит эти кости».

Эпилог

Герои выбираются из леса и возвращаются в Аркхем. С поражением Предвестника ведьмовской культ снова затихает, а сновидцы прекращают ходить на жуткие церемонии на проклятом острове. Дети по-прежнему исчезают из бедных районов Аркхема в определённые дни года, и те, кому что-то известно о своём городе, до сих пор содрогаются, когда слышат звуки, доносящиеся из-под земли.

Ирен Роузвол оправляется от пережитого и может стать союзником или информатором сыщиков в будущем. Судьба её родителей остаётся загадкой.

Аркхем навсегда остаётся неизблемым и неизменным наследником своего легендарного прошлого и не будет ведать покоя, пока звёзды не выстроятся должным образом.



Отчёт капитана Маллэди (#1)

*Аркхем, 3 октября**Его Чести Губернатору Стоутоцу*

Как и приказывали Ваша Честь, мы проследовали прямой дорогой от Кингспорта в поселение Аркхем, где встретились с господином Брауном, который испытывал неоспоримую нужду в нашей поддержке, поскольку деревня содрогалась в бессилии перед многоликим Злом, и, по словам нашего собеседника, в последнее время переживала несчастья одно за другим. Из находящихся в моём распоряжении солдат Генри Фолрайту и Джеймсу Тэрролу я повелею остаться с господином Брауном, в то время как ваш покорный слуга отправился с остальными солдатами на борьбу с тем невиданным злом, которое потрясало жителей деревни, положившись на отвагу своего сердца и сердец моих спутников Дайера, Смита, Тэлби и Адамса.

Навсегда остаюсь самым преданным
человеком Вашей Чести,

Чарльз Маллэди, капитан.

Записная книжка Тэлби (#2)

Аркхемское историческое общество

Традедугилс в Нью-Йорке, стал портным, 1839г.,
отец — в Аркхеме.

Орнская библиотека, Мискатоникский
университет, четыре вестера

Феннелл Ривер-стрит, 14

Маллэди, Дауер, Смит, Тэлби, Адамс

Дражайшая Филиппа,

Даже не знаю, что написать и как исправить то, что я
совершил. Те пустяки, из-за которых мы рассорились, не
идут ни в какое сравнение перед тем, что я вижу сейчас. Я
чувствую себя так, словно попал в темницу, словно я
погребён заживо собственным ужасом.

Не знаю, что происходит, но я должен остановить их. У
этого дома страшная тень. В лесах...

Прости меня. Здесь...

Письмо на полке Мириам (#3)

Дорогая внучка,

Мне трудно выразить чувство гордости, охватившее меня после прочтения твоего последнего письма. Острота твоего ума не знает границ, и я совершенно убеждена, что ты правильно выбрала кандидата. Молю тебя лишь об одном: возвращайся домой, как только позволят обстоятельства, чтобы я смогла обнюхать его и понять, знаком ли мне этот запах. Возможно, одной ногой ты и я вместе встанем на этом потерянном и недостижимом для нас склоне возле резных камней и узнаем тайны, о которых мы с тобою так долго мечтали.

Прости старую женщину за её фантазии! Терпение, дорогая внучка! Пусть это будет для тебя словом предостережения. Подготовь путь как можно тщательнее и не дай ему оступиться. Мы искали его несказанно долго, но я готова подождать ещё несколько лет, если это необходимо.

Твоя любящая бабушка.

Заметка в газете (#4)



Второй отчёт капитана Маллэди (#5)

Аркхем, 2 ноября

Его Чести Губернатору Стоутону

Я пишу вам, сэр, из пегальной необходимости сообщить о Великой Трагедии, что обрушилась на эту экспедицию. Я вынужден доложить вам, что двое из нашей рати, Адамс и Дайер, лишились жизни при самых плачевных обстоятельствах. Сэмюель Дайер, уроженец Алдвиза, был убит разбойниками на пути в Айлсбери. В последовавшей погоне наш спутник Натаниэль Адамс попал под обвал камней с высокой скалы и был, вне всяких сомнений, раздавлен оползнем насмерть.

Нам удалось справиться с неприятностями, для устранения которых наша рать посетила Аркхем, и я расскажу вам об этом во всех подробностях, когда представится время. Не верьте слухам и перетолкам, на которые так падок наш бывший покровитель, господин Браун, поскольку он отпихивается даже от собственной тени и подобен напуганной мыши.

Навсегда остаюсь самым преданным человеком Вашей Чести,

Другой отчёт капитана Маллэди (#6-1)

Здесь я излагаю события, сопровождавшую нашу миссию в Аркхем, и клянусь Всевидящим Богом, что всё это истина до последней детали — и да поразит меня Эго молния, если я допущу здесь хоть слово лжи. Мы прибыли в Аркхем, как нам приказывал Эго Честь Губернатор Залива Массачусетс Стоунтон и поговорили с достойным Провиденсом Брауном — человеком, занимающим видное положение в поселении. Он рассказал нам о собиравшихся ведьм и злодеях на острове посреди реки Мискатоник и об их сделках с Дьяволом. Услышав об этом, мы набрались великого страха, но, скрепя сердце, приготовились самостоятельно разрешить загадку.

В течение многих ночей мы держали дозор на острове, пока в безлунную ночь, которую местные называли Сэлау-масс, не увидели значительного числа людей, собирающихся на берегу. Не решившись выступить против них в открытую, мы сошлись на том, что нам следует захватить тех, кто отошёл достаточно далеко от толпы. После того как нам удалось это сделать, мы отвели пленных в дом достойного Брауна и потребовали от них рассказать всё о своих деяниях.

Они поведали нам, будто они поклоняются богам, что древнее самой Земли, по которой мы ходим, и будто все эти тёмные церемонии проводились ещё во дни Адамовы. Эти обряды они проводили вместе с усопшими, которые, по их словам, поднимались из подземных туннелей под поселением и танцевали с ними на острове. Они поклонялись не Дьяволу, но целому сонму бесов, главным среди которых считался Шаб-Низгурат и ещё некто, кто звался Чёрным человеком или Низгар-Матх-Отенам. Когда мы спросили, откуда им ведомы эти странные имена, они поведали нам о некоем злобном духе или гении, которого они называли Великим Предвестником. Этот Предвестник обитает в призрачном теле, однако посредством богохульного ритуала ему можно позволить вторгнуться в плоть человека, которым служил предводитель ведьмовского шабаша. Эго устами Предвестник разглашал тайны, ради которых и собирались злодеи.

Другой отчёт капитана Маллэди (#6-2)

От них мы также узнали о тайном месте в лесу, где предводитель и несколько его доверенных людей собирались в другие дни, и последнее зашифровало нас больше всего. Воодушевлённые своим успехом, мы решили захватить предводителей культа. Используя одного из пленных в качестве проводника, мы отправились в лес к северо-западу от поселения, незаметно перебравшись через реку вдаль от острова, с тем чтобы ни один из дьяволов не узрел нас с этого места.

Мы напали на них в полночь, однако — дай Боже мне сил не обезуметь при одном этом воспоминании — всё пошло не по плану. Сэмюэль Дайер, готовый в своей решительности и преданности идти до конца, был убит порождением тьмы, вырвавшимся из под древесной сени и раздавившим солдата на месте. Я видел, как Дайер продолжает бороться с чудовищем, а потому могу лишь надеяться, что у меня хватит смелости встретить смерть столь же достойно, когда она явится к моему порогу. Мы отступили, забрав жизни троих злодеев, что следует признать для нас недурным исходом.

Позже умер и Натаниэль Адамс. С несказанной отвагой покинул он этот мир, принеся себя в жертву, с тем чтобы положить конец величайшему из наших врагов. Мы отыскали в лесах тело Дайера и отнесли его назад в Аркхем, чтобы похоронить его по-христиански. Тела ведьм мы оставили воронам.

Я прошу разрешения вернуться в леса весной, чтобы воздвигнуть надгробие над могилой Адамса.

Второе письмо Мириам от Патриции (#7)

Дорогая внучка,

Разве я не напоминала тебе о терпении? Разве не слушала ты меня, когда я усаживала тебя к себе на коленки и шептала тебе твоё подлинное и тайное имя все эти годы?

Вне всяких сомнений, твои достижения заслуживают восхищения и признания, однако ты не должна забывать о том, что нам ещё многое предстоит сделать. Предвестник вернулся к нам, но есть те, кого всё ещё предстоит пробудить. Орды поверхностных жителей всё ещё могут прогнать нас, а потому здесь для тебя нет места — пока ещё нет. Тебе следует оборвать все лишние нити. Разумеется, твоя мать должна посетить нас, но как быть с глупцом, которого она называет мужем? А твоя сестра — где она сейчас? Или ты уже настолько огарована шёпотами Предвестника, что забываешь о собственной семье?

Твоя любящая бабушка.

Козыри общих способностей

В любой игре по системе СЫЩИК есть правило, согласно которому **защита** персонажа повышается на 1, если рейтинг его **атлетики** больше или равен 8. В игре «Ночные хищники» это правило было расширено, и дополнительные преимущества появились у каждой общей способности. Если вы вложили 8 пунктов в любую из них, вы получаете какой-то особый приём, козырь, финт, который позволит вам продемонстрировать исключительный талант или квалификацию в этой области.

Это дополнение расскажет о том, как то же самое можно сделать в игре «Ктулху» и какими особыми преимуществами может обладать герой.

Бдительность (быстрая реакция)

Если вы вложили слишком много пунктов в успешный бросок, вы сможете потратить «лишние» пункты на проверки **атлетики**, **бегства**, **драки**, **стрельбы** или **фехтования**. Это нужно сделать в первом раунде начавшегося сражения (если это именно сражение), а проверка должна быть непосредственно связана с источником угрозы.

Помните, что вы только возвращаете «лишние» пункты, но не получаете новых даже в случае крайней удачной проверки.

Пример: сложность проверки бдительности для обнаружения одного из глубоководных составляет 5, игрок вкладывает 3 пункта в бросок, а на кубике получает 4. Его результат 7 против 5, а значит он возвращает 2 пункта, которые может потратить в первом раунде сражения с монстром.

В то же время, даже если бы он получил на кубике 6, он бы вернул только 3 пункта (а не 4), поскольку именно столько он вложил в проверку.

Бегство (затемнение)

Когда вам не удалось сбежать и вас уже готов поглотить одно из порождений Мифов или что-то подобное, вы можете заявить, что персонаж теряет сознание. Когда он придёт в себя, он окажется в каком-то более безопасном месте, не имея ни малейшего представления о том, где он и как ему удалось спастись. Возможно, при этом сыщик потерял нечто ценное или обрёл своих спутников на ужасную участь, но он, во всяком случае, жив. Ну, или что-то вроде того.

Этот приём можно использовать один раз за исследование.

Верховая езда (скачки на летучем полипе)

Вы способны объездить практически любое живое существо, включая порождения Мифов вроде шантаков. Более того, если вы встречаете какого-то жуткого монстра, которого собираетесь использовать для **верховой езды**, сложность проверки самообладания снижается на 2.

Взрывотехника (последний патрон)

Вы можете тратить пункты **взрывотехники** во время проверок **предусмотрительности**, когда пытаетесь найти последнюю шашку динамита или чего-то подобного.

Вождение (погоня и перестрелка)

Погоня и перестрелка разом? Вам не впервой сталкиваться с подобным, поэтому вы научились водить автомобиль так, чтобы давать своим пассажирам идеальную позицию для **стрельбы**. В начале погони вы можете потратить до 4-х пунктов **вождения**, добавляя их к запасам **стрельбы** своих пассажиров. После окончания погони неиспользованные пункты теряются.

Воровство (я украл это раньше)

Один раз за расследование вы можете объявить, что уже украли что-то нужное во время одной из предыдущих сцен. Просто этого никто не заметил. Пример: вам срочно нужно попасть в сарай для лодок рядом с тем особняком, чтобы укрыться от шогготов? Как же удачно вышло, что совсем недавно вам взбрело в голову обчистить карманы местного садовника, поэтому теперь у вас есть необходимый ключ.

Для того, чтобы повернуть этот фокус, по-прежнему нужна проверка воровства.

Гипноз (месиеризм)

Вы можете воздействовать на разум людей, которые не были должным образом подготовлены к сеансу гипноза. Однако по-прежнему необходимо, чтобы человек был открыт для ваших попыток повлиять на него. К примеру, ваш собеседник или швейцар у входа в клуб вполне могут стать жертвами ваших манипуляций. Но с грабителем, который вломился в ваш дом, или служителем культа, жаждущим крови во славу своего бога, этот фокус не пройдет.

Сложность всех подобных проверок гипноза возрастает на 2. Так, сложность введения человека в транс составит 5, а внедрения фальшивых воспоминаний — 7.

Драка (двойной удар)

Если ваша атака в рукопашной схватке оказалась удачной, вы можете атаковать повторно в том же раунде. Для этого нужно потратить количество пунктов из запаса драки равное значению, выпавшему на кубике урона. Например, если на кубике выпало 2, для совершения дополнительной атаки нужно потратить 2 пункта драки.

Маскировка (волчье чутьё)

Во время проверок бдительности, вы можете тратить пункты маскировки, если нависшая над вами угроза связана с ловушками или скрытыми элементами окружения.

Механика (да просто стукни по нему хорошенько!)

Один раз за расследование вы можете пройти проверку механики мгновенно. Буквально одним

хорошим пинком вы заставляете двигатель падающего самолёта вновь работать, а заевший пулемёт — снова стрелять.

Первая помощь (костоправ)

Вы получаете дополнительный пункт в рейтинге медицины или фармацевтики на свой выбор.

Пилотирование (мой самолёт где-то поблизости)

Один раз за сценарий вы можете попросить Хранителя ввести в повествование летательное средство, которым способен управлять персонаж. Им может оказаться ваш собственный самолёт уже подготовленный к вылету, чей-то биплан, с которым вы умеете управляться, либо полуразвалившийся аппарат, уцелевший после крушения. А может даже сектанты прячут в своём тайном храме Цеппелин. Так или иначе, где-то поблизости точно есть самолёт, который вы сможете поднять в воздух.

Предусмотрительность (планирование экспедиции)

Планируя экспедицию или поход, вы рассчитываете на чужую забывчивость и берёте снаряжение «на всех». Каждый раз при успешной проверке предусмотрительности, вы можете потратить дополнительный пункт из запаса этой способности и объявить, что нашли достаточно предметов для каждого члена группы. К примеру, вы искали в своём рюкзаке электрический фонарь, и проверка оказалась успешной. Вы можете потратить дополнительный пункт и достать из своей сумки лампу для каждого из спутников.

Притворство (альтернативная личность)

Вы потратили немало времени, чтобы создать для себя полноценную вторую жизнь: с друзьями, имуществом и всеми необходимыми документами, — возможно, даже со своей семьёй и уютным семейным гнёздышком. Статус этой второй личности должен быть ниже вашего собственного (если только вы не выдавали себя за кого-то другого, когда начинали игру).

Рейтинг притворства 8+ позволяет вам создать одну альтернативную личность. Впоследствии вы сможете создавать дополнительные, потратив на каждую 4 пункта опыта.

Психоанализ (озарение)

Вы получаете дополнительный пункт в рейтинге **проницательности** или **успокаивания** на свой выбор.

Скрытность (оставайся здесь!)

До тех пор, пока ваши спутники следуют вашим указаниям, стараясь остаться незамеченными, они могут действовать по правилу «помощь команде», даже если вас нет поблизости. Так что если вы отправили своих спутников незаметно пробираться через заросли к ближайшей дороге, они могут действовать за счёт вашей проверки **скрытности** — до тех пор, пока в точности соблюдают ваши инструкции.

Слежка (следопыт)

Всякий раз, когда вы должны пройти проверку **бдительности** в то время, как кого-то выслеживаете, вы получаете 2 дополнительных пункта, которые можете потратить на использование следующих способностей: **взлом**, **воровство**, **маскировка**, **притворство** или **сбор улик**. Неиспользованные пункты теряются, если вы прекращаете слежку и возвращаетесь назад, либо же если вас обнаружили.

Стрельба (стальные нервы)

Вы не получаете штрафов к проверкам **стрельбы**, когда вы в шоке.

Фехтование (именное оружие)

Выберите ваше излюбленное оружие ближнего боя и опишите его. Пока этот клинок у вас в руках, вам не страшна никакая опасность, он вселяет в вас спокойствие и отвагу. Один раз за приключение вы можете восстановить 4 пункта **самообладания**, если проведёте несколько минут за упражнениями или созерцанием своего оружия.

Электротехника (откровения извне)

Вы на интуитивном уровне понимаете, как работают механизмы, построенные на принципах электричества и магнетизма. Этот дар настолько силен, что вы способны управлять устройствами, уровень совершенства которых находится далеко за пределами ограниченной человеческой технологии. Потратив 4 пункта **электротехники**, вы способны активировать прибор инопланетного происхождения вроде мозгового цилиндра ми-го или излучателя йитиан. Этот приём позволяет вам лишь включить или выключить устройство, но не понять, для чего оно предназначено или как им тонко манипулировать.



Правила переписки

Он был, как я выяснил, последним представителем уважаемой семьи здешних старожилов, давшей юристов, администраторов и просвещённых аграриев. В его лице, однако, семейство пережило переход от практических занятий к чистой науке; он отличился успехами в математике, астрономии, биологии, антропологии и фольклоре в университете Вермонта. Ранее я никогда о нём не слышал, и в своих письмах он почти ничего о себе не сообщал; но сразу было видно, что это человек с сильным характером, образованный, с развитым интеллектом, хотя и затворник, но очень искушённый в чисто земных делах.

— Г. Ф. Лавкрафт, «Шепчущий во тьме»

Лавкрафт был большим любителем эпистолярного жанра, и история его переписки насчитывает больше ста тысяч писем. Ничего удивительного, что главные герои его произведений сами не расстаются с пачкой конвертов и письменными принадлежностями. Самые яркие примеры: Альберт Уилмарт из рассказа «Шепчущий во тьме» и Фрэнсис Тёрстон из «Зова Ктулху».

В играх по «Ктулху» письма могут стать одним из способов получения информации. Так, в игре «Ночные хищники» появляется новая для СЫЩИК способность связи, которая позволяет в случае необходимости выйти на контакт с одним из своих союзников или помощников. Вы просто достаёте мобильник, набираете номер — и вот вы на связи с иранским торговцем оружием, который задолжал вам небольшую услугу. Или в нужный момент вы вспомните, что у вас есть знакомый в издательстве популярного научного журнала. Так это и работает. Однако в «Ктулху» с присущим 30-м годам неспешным темпом коммуникаций на смену связям приходит переписка.

Переписка

Это общая способность, и при создании персонажа вы вкладываете в неё пункты, как и в любую другую. Эти пункты означают, что у вас есть широкий круг друзей, коллег и знакомых, с которыми вы регулярно связываетесь с помощью писем, телеграмм или даже телефонных звонков. Совершенно необязательно указывать, что это за люди и как вы с ними познакомились — сделайте это тогда, когда во время игры вам понадобится их помощь.

В любой момент вы можете создать нового персонажа ведущего — ваш контакт, — потратив пункты рейтинга переписки. Каждый потраченный пункт переписки даёт ему два пункта на использование любых исследовательских способностей, которые нужно выбрать сразу. Отметьте на листе своего сыщика имя контакта, список способностей и краткое описание — теперь вы сможете связаться с ним в случае необходимости. Рейтинг переписки, потраченный на его создание, теряется безвозвратно и не восстанавливается, кроме как через вложение пунктов опыта, полученных при развитии вашего сыщика. Игроки будут весьма признательны вам, если выделите им от 4-х до 8-ми бесплатных пунктов переписки в начале игры.

Считается, что персонажи, которых вы создаёте таким образом, обитают где-то в отдалённом городе, а связь с ними поддерживается только через письма и телеграммы. Они не придут к вам на помощь прямо сейчас и не вытащат из очередной передраги, но к ним можно обратиться за советом или консультацией. Иными словами, вы можете тратить их пункты исследовательских способностей как свои собственные, однако вам придётся подождать какое-то время, чтобы получить ответ.

Например, некий Уиллоуби Бутройд обнаружил в своём подвале загадочного идола, но ему не хватает знаний из области антропологии, чтобы определить

Правила переписки

его ценность и значение. Игрок, который взял на себя роль Уиллоуби, тратит два пункта **переписки** и заявляет, что у его персонажа есть двоюродный брат Сесил Бутройд — известный археолог и этнограф. Два потраченных пункта **переписки** превращаются в четыре пункта исследовательских способностей Сесила: три пункта **антропологии** и один — **археологии**. Исследовательские способности кузена будут восстанавливаться в конце каждого дела.

Игрок заносит в бланк персонажа пометку: «Кузен Сесил Бутройд (**антропология 3, археология 1**)». Уилборд же аккуратно упаковывает идола в посылку и отправляет своему двоюродному брату, а через несколько дней получает длинное письмо с описанием того, кем и для каких ритуалов использовался истукан (потратив два пункта **антропологии** своего кузена). Ровно ту же самую информацию он мог бы получить сразу за счёт траты двух своих пунктов **антропологии**.

Каждый из ваших друзей и коллег по переписке — человек, на которого можно положиться. Даже если они и не разделяют вашу веру в сверхъестественные явления, каким бы странным ни был ваш вопрос, они сохраняют его в тайне и постараются вам помочь. В крайнем случае эти друзья посмеются над вами или (что более вероятно) сами окажутся втянуты в тайны мифологин Ктулху.

Ваши контакты и ключевые улики

Если хранитель хочет немного облегчить жизнь персонажам (а это бывает не очень часто), он может позволить игроку получить ключевую улику с помощью способности, которой не обладает его персонаж, но обладает один из его контактов по переписке.

Марта совершенно не разбирается в физике, но вспоминает, что её старый друг преподаёт в Кембридже квантовую механику. Символы, обнаруженные ею на стенах ведьминого дома, напомнили ей о схемах,

которые она видела в кабинете профессора. Кажется, там было что-то насчёт искривления времени и пространства. Вероятно, стоит написать ему, и он сможет пролить свет на эту загадку?

Дополнительные преимущества

Кроме создания новых контактов и знакомств, вы можете тратить пункты **переписки** для получения некоторых дополнительных преимуществ:

- трата одного дополнительного пункта позволит получить ответ на вопрос настолько быстро, насколько это возможно (по телеграфу, телефону или обратным письмом);
- трата двух дополнительных пунктов (или одного пункта **переписки** и одного — из запаса межличностной способности) позволит добиться личной встречи с контактом, при которой в вашем распоряжении будут все его знания и навыки;
- если вы стоите на пороге неминуемой ужасной смерти, вы можете потратить пункт **переписки** «задним числом» и заявить, что успели отправить копию своего путевого журнала или лабораторных записей одному из своих коллег. В этом случае ваш контакт становится новым сыщиком, и он начинает с дополнительным пунктом знания **мифов Ктулху**, благодаря вашему предсмертному откровению.

Пункты **переписки**, использованные для этих действий, восстанавливаются в конце расследования.

Смерть одного из контактов

Помните о том, что в играх по «Ктулху» тех, кто пытается слишком глубоко вникать в тайны, что лежат за гранью человеческого понимания, нередко ожидает безумие и смерть. Это касается и ваших друзей по переписке.

Если Хранитель использует смерть или исчезновение одного из ваших контактов в качестве сюжетного поворота, то потраченные на его создание пункты **переписки** возвращаются. С другой стороны, если непосредственной причиной его смерти стали ваши действия (вовлечение персонажа в расследование или посылка с радиоактивным идолом, как в случае с бедным Сесилом), пункты теряются безвозвратно, а сыщик теряет хотя бы один пункт **самообладания**.

Контакты по переписке

Имя:

Род занятий:

Способности

Рейтинг /запас

Личные особенности и история

Место проживания:

Имя:

Род занятий:

Способности

Рейтинг /запас

Личные особенности и история

Место проживания:

Имя:

Род занятий:

Способности

Рейтинг /запас

Личные особенности и история

Место проживания:

Контакты по переписке

Имя:

Род занятий:

Способности

Рейтинг/запас

Личные особенности и история

Место проживания:

Имя:

Род занятий:

Способности

Рейтинг/запас

Личные особенности и история

Место проживания:

Имя:

Род занятий:

Способности

Рейтинг/запас

Личные особенности и история

Место проживания:

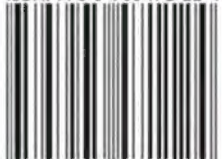
Заметки Хранителя

Пройдёмся по значным улицам, где сгущаются тени...

Царапающие облака небоскрёбы, причудливые обветшалые здания и зловещие аллеи — город Нью-Йорк стоит на грани между эпохой прогресса и мифами Ктулху. В Полицейском Департаменте Нью-Йорка никто не признается в том, что все знают про те районы, которые лучше предоставить самим себе, поскольку преступники — отнюдь не самое худшее, что бродит там по ночам. Только самые отчаянные или самые невежественные осмелятся патрулировать эти улицы.

Игроки берут на себя роли сотрудников Полицейского департамента Нью-Йорка и их гражданских консультантов и помощников. Их возможности весьма велики, но даже поддержки закона не всегда хватает для того, чтобы противостоять Мифам в их полной силе.

ISBN: 978-5-905471-12-4



9 785905 471124

